Año 1 N° 4 · $ 9.90.-

Top Kids

DE REGALO UN POSTER DOBLE DE **DRAGON BALL Z**

COMIC DE DRAGON BALL Z

MICHAEL JACKSON

MICHAEL JORDAN

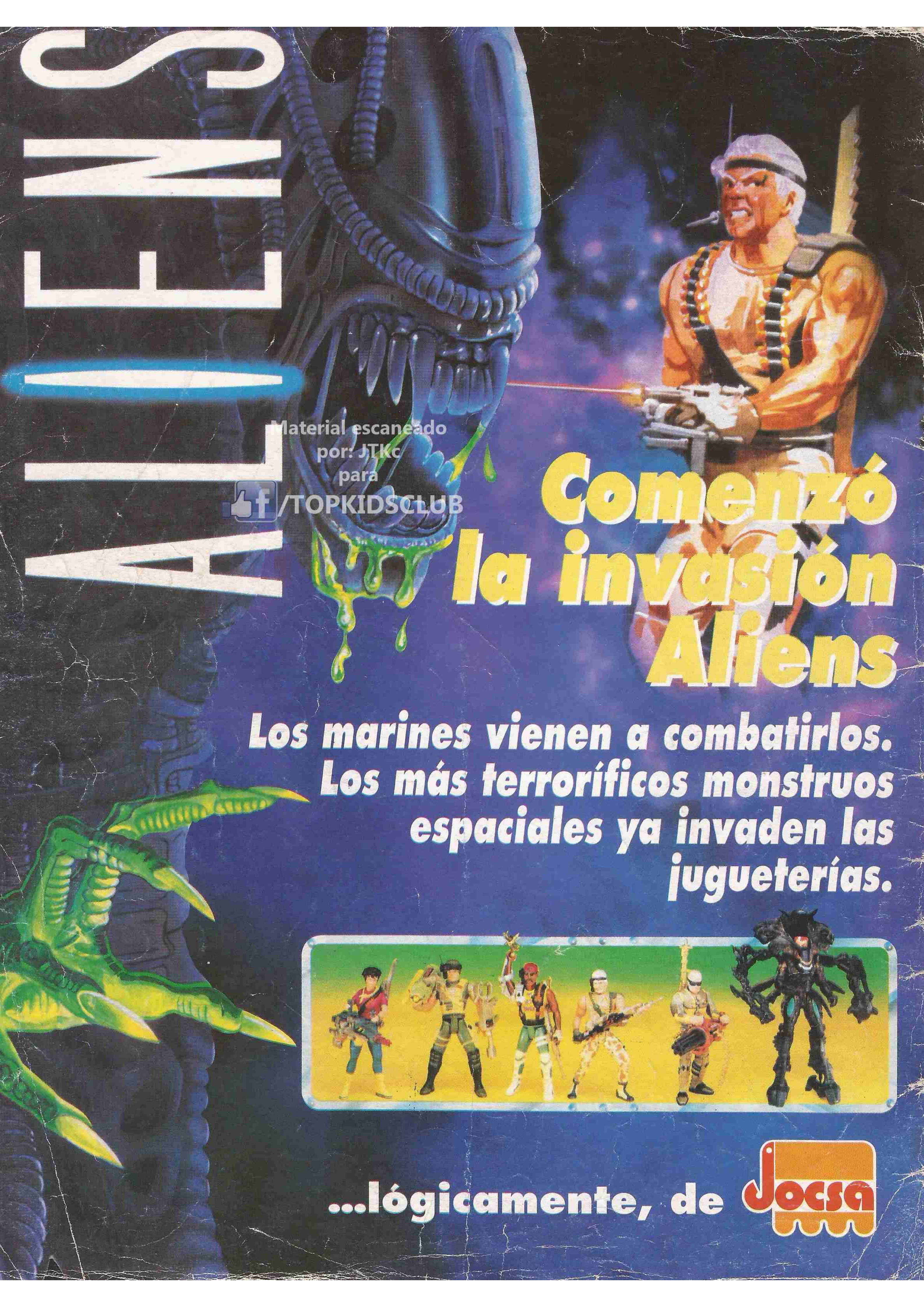
Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

VIDEO GAMES:
SUPER GAME BOY
STUNT RACE FX
DOOM (PARA P.C.)

SUB ZERO
LLEGÓ DEL FRÍO

Ganate un ARCADE SUPER NINTENDO

ESTE MES SORTEAMOS 5 SUPER GAME BOY


ALIENS
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Comenzó
la invasión
Aliens
Los marines vienen a combatirlos.
Los más terroríficos monstruos
espaciales ya invaden las
jugueterías.
...lógicamente, de Jocsa

STAFF

Editorial Newco s.a.

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Promoción
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Publicidad
Martín Rimoli

Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 21 de junio de 1994
en los talleres de Editorial
Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
**Distribución Cap.
y Gran Bs. As.**
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836
Tel.:304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Báez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef
Aki
As

N° de Propiedad Intelectual
en Trámite
Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

EL CLUB

Ya tenemos el club. Mejor dicho: lo estamos haciendo entre todos. Las propuestas que nos enviaron son más que interesantes. Por lo general, **nos piden una credencial, visitas a la grabación del programa, reuniones y fiestas del club, una comunicación permanente, entradas preferenciales para los espectáculos y descuentos en videojuegos, cartuchos, accesorios, discos y hamburgueserías**, entre otras cosas. No es sencillo dar respuestas a todos estos pedidos; pero tengan la seguridad de que haremos lo imposible para cumplir esos deseos. Ustedes se lo merecen. En la doble central —dedicada desde este número a CONCURSOS Y CUPONES—, encontrarán la "solicitud" para ser socios del CLUB DE TOP KIDS. Enviala cuanto antes, así sos de los primeros socios del club que nació por tu propia incentiva. ¡Ah! La credencial va a ser, más o menos, como ésta que está dibujada aquí. ¡Chau!

EL DIRE

SUMARIO

3	Editorial	18	Figurita difícil / Horroróscopo
4	SUB ZERO: el guerrero que llegó del frío	19	TOP SECRET
7	Top Kids Games	22	Concursos y cupones
9	Novedades: Stunt Race FX	24	Los insoportables están vivos
10	El VG del mes: Super Game Boy	25	Humor Top
13	Novedades PC: Doom	28	TOP TRICKS
14	RNA: Los Fabulosos M. J.	32	Bocabierta
16	Top Kids Music	35	Comprendiendo los videogames
17	Ladrones sueltos / Manuel Wirzt	36	Comic: DRAGON BALL Z

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional, por lo que carece de valor comercial.

SUB ZERO

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

EL GUERRERO QUE LLEGÓ DEL FRÍO

El gran torneo que conocemos con el nombre de MORTAL KOMBAT tiene muchos secretos que nunca fueron revelados. Este cuento que contamos en cada número de TOP KIDS sirve, entre otras cosas, para descubrir esos misterios. Sin embargo, hay un personaje que guarda más interrogantes que el propio Scorpion, y es, precisamente, su asesino: Sub Zero.

¿QUÉ SE SABE DE SUB ZERO?

Nadie pudo investigar los archivos secretos que Shang Tsung guarda en su misteriosa isla de los mares del Este de la China. Tampoco sabemos si el propio Shang Tsung tiene toda la información sobre este enigmático personaje, aunque sospechamos ,que el viejo guerrero maneja los destinos de todos los luchadores que fueron invitados. Sin embargo, cierto informante que quiso investigar la extraña reencarnación de Scorpion pudo recoger algunos datos sobre nuestro personaje de hoy.

Sub Zero es de origen desconocido, se ignora dónde nació, cuál fue su vida hasta ahora y apenas se sabe que vive "en algún lugar de la China". Así lo dice su ficha. De todas maneras, podemos afirmar que sí es miembro de un raro clan de asesinos chinos de Lin Kuei, especie de ninjas. Este clan le ordenó hace pocos años que matara a Scorpion, y Sub Zero obedeció con gusto.

EL GRAN ENIGMA

Algunos investigadores que escribieron sobre el Mortal Kombat cayeron en una trampa, tendida por el mismo Shang Tsung, para disimular extrañas coincidencias. Leímos por ahí que Sub Zero tiene 32 años, mide 2,15 m. y pesa 95 kilos. La edad y el peso son correctos, pero no la altura. Basta verlo para creer en lo que dicen nuestros archivos. Sub Zero mide bastante menos: 1 ,85 m. Los mismos escritos contienen otro error menor: aseguran que Scorpion pesa 94 kilos. No, señores, pesa 95.

¿Esto es simplemente un tonto error de información? ¡No! ¡Es mucho más que eso!

Sub Zero y su vieja víctima, Scorpion, tienen la misma edad, la misma altura, el mismo peso, el mismo cabello renegrido. Sus vestimentas son idénticas, diferenciándose, únicamente, en el color de la ropa. Scorpion viste de amarillo y negro; Sub Zero, de azul claro y negro.

Scorpion y Sub Zero, ¿encarnan el bien y el mal? ¿Son dos caras de una misma moneda? En todo caso, ¿quién es el malo? ¿Sub Zero? Todo parece indicar que sí; pero no estamos convencidos de nada. Lo único que suponemos con cierta seguridad es que, mientras Scorpion controla el fuego del infierno, de donde ha regresado, Sub Zero puede crear hielo de la nada y congelar temporalmente a su oponente.

Ficha de Sub Zero

Nombre real:	Desconocido
Edad:	32 años
Altura:	1.85 m.
Peso:	95 kg.
Pelo:	Negro
Ojos:	Castaños
Estado legal:	Ninguno. Reside en algún lugar de la China
Familiares conocidos:	Ninguno
Lugar de nacimiento:	Desconocido.
Ocupación:	Miembro vitalicio de Lin Kuei, clan de asesinos chinos, tipo ninja.

UNA LEYENDA COMIENZA A NACER

Sin otro fundamento que estos pocos datos que te dimos, hay quienes tejieron una leyenda que parece sacada de la mitología oriental. Scorpion y Sub Zero, según esta nueva fábula, serían hermanos gemelos condenados por los dioses a enfrentarse eternamente. Nosotros creemos que eso es un disparate. Aunque, si pensamos un poco...

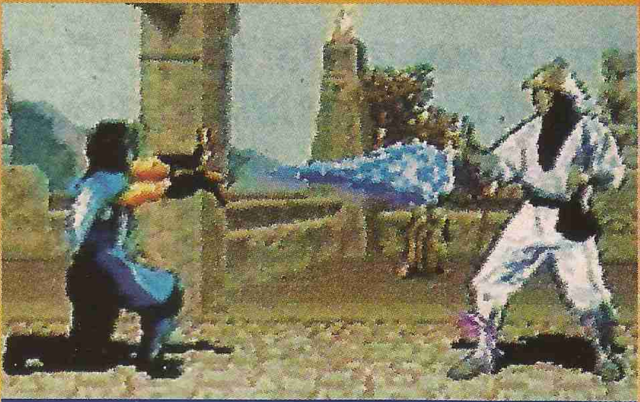
C.B.

Material escaneado por: JTK para TOPKIDSCLUB

Golpes exclusivos de SUB ZERO

Material escaneado
por:
para
/TOPKIDSCLUB

Ice Blast

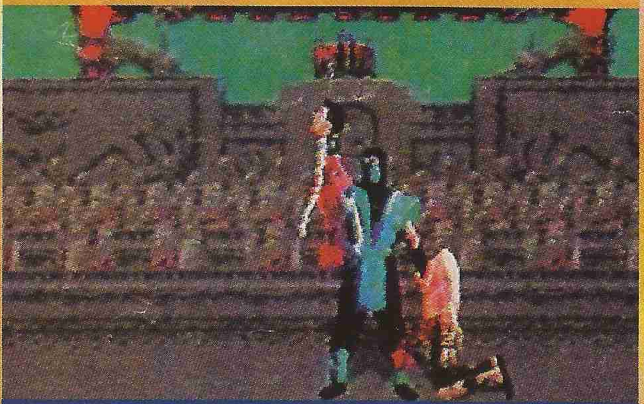


↓ ↘ → + GB

Power Slide

↙ + GB + PB + D

Golpe Fatal



→ ↓ → + GA

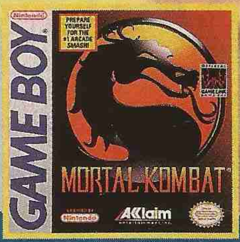
En el SUPER NES, sopla y congela al adversario para después, con un poderoso golpe, romper al pobre en pedacitos.

En la versión Mega sin código, le pega al contrincante con un gancho de aquellos, mandándolo a las nubes, metro más, metro menos.

En el modo con código mortal de Mega, lo sacude del cuello hasta arrancarle la cabeza, con columna vertebral y todo. Una joyita de delicadeza, dijera el Sabio Loco.

TOP Kids GAMES

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



GAME BOY

1	Mario Land	↑ 2
2	Mortal Kombat	↓ 1
3	Super Mario Land 2	↑ 5
4	Kirby's Dreamland	↓ 3
5	Metroid II	↓ 4
6	Termin. 2: The Arcade	= 6
7	Alien vs. Predator	↑ 8
8	Leyend of Zelda	↑ 10
9	Mega Man IV	↓ 7
10	Lemmings	↓ 9

SUPERNES

1	Mortal Kombat	↑ 2
2	Super Metroid	↓ 1
3	NBA JAM	= 3
4	Super Mario World 3	= 4
5	Street Fighter II	↑ 6
6	Dragon Ball Z	↓ 5
7	Robocop vs. Terminator	↑ 9
8	Terminator 2	↓ 7
9	Aladdin	↑ 10
10	Tiny Toons	↑ 8

NINTENDO

1	Super Mario Bros. 3	↑ 2
2	Yoshi's Cookie	↑ 4
3	Mega Man 6	= 3
4	Zoda's Revenge	↑ 5
5	Zelda II	↑ 8
6	Metroid	↑ 7
7	Mickey Adventure in Numberland	↓ 6
8	Tecmo NBA Basket	↑ 9
9	Terminator	↑ 10
10	Cazafantasmas	↑ —

EDIT PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP

Top Kids Games

Mega Drive

1	Sonic 3	↑ 2
2	Mortal Kombat	↓ 1
3	NBA JAM	= 3
4	Micromachines	↑ 7
5	Sonic 2	↓ 4
6	Terminator 2	= 6
7	Alien 3	↑ 8
8	Flashback	↓ 5
9	Robocop vs. Termin.	= 9
10	Tiny Toons	= 10

Game Gear

1	Sonic II	↑ 3
2	Mortal Kombat	↓ 1
3	Super Nick Off	↓ 2
4	Micromachines	= 4
5	Mickey Mouse II	= 5
6	Terminator 2	↑ 10
7	Sensible Soccer	= 7
8	Sonic	↓ 6
9	Donald Duck	= 9
10	Mickey Mouse	↓ 8

PC

1	TFX	↑ 2
2	Mortal Kombat	↓ 1
3	Ultima VII	= 3
4	B Wing para X Wing	↑ —
5	Imperial Pursuit para X Wing	↑ —
6	Flashback	↓ 5
7	Goblins 3	↑ —
8	Syndicate	↓ 7
9	Doom	↓ 4
10	Lemmings	↓ 9

EDIT PLAY REC

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids Juguetes

Varones

1	Dragonball Z	↑ 3
2	Ghostbusters	↓ 1
3	Terminator 2	↓ 2
4	Z Bots	↑ —
5	Revell	↑ —

PICTIONARY

EL JUEGO EN QUE TODOS DIBUJAN

Nenas

1	Nenuco	↑ 1
2	Barbie	↓ 2
3	Crayola	↓ 4
4	Dino Bambino	↑ 3
5	El lápiz mágico de Reina en Colores	↑ —

Juegos de Mesa

1	Pictionary Party	↑ —
2	Spaguetti (MB)	= 2
3	Pictionary	↓ 1
4	MB Puzzles	↑ 5
5	El juego de la vida	↓ 4

REW PAUSE STOP

¡Bienvenidos a la tecnología Super FX de segunda generación!

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¿Qué es Super FX?

Stunt Race Fx es el segundo juego de Super Nintendo que emplea la tecnología Super FX. Esta tecnología consiste en utilizar chips especiales en los cartuchos de Super Nintendo para darle más velocidad y poder al CPU de esta consola. Con este "poder extra", el Super Nintendo es capaz de hacer muchos efectos especiales increíbles, como scaling y rotation, sobre todos los sprites (un ejemplo son los asteroides del Star Fox) doble de a dos (Mario Kart) y también permite el uso de polígonos.

Los polígonos son formas geométricas que, al combinarse, se usan para crear una sensación de 3D sin igual. Para darte una idea, el Silpheed para Sega CD y el Starfox son algunos juegos que utilizan este tipo de gráficos.

Stunt Race FX

¡Sí, chicos! Éste es el nuevo game de Nintendo. Se trata de un juego de carreras como ningún otro. ¿Por qué decimos esto? Para contestarte esta pregunta, tendrías que ver vos mismo este juego. Es lo más real que hay en videojuegos.

Al margen de sus increíbles gráficos, sonido y "jugabilidad", una de las cosas que lo hace tan entretenido y dinámico es que se puede jugar de a dos al mismo tiempo, agregando así más acción de la que podés soportar.

En el próximo número, más información sobre Stung Race FX

El Veredicto

¡Se esforzaron los muchachos de Nintendo! Stunt Race Fx ocupa 32 Megas de memoria, batiendo así el récord impuesto por Super Metroid el mes pasado.

Éste es el game de carreras que parece más real. Esto es así porque el jugador "interactúa" con el juego y porque los gráficos que tiene son creados mediante el uso de polígonos, grasia al chip Super Fx. Una característica que no te contamos de este chip es que es el doble de potente usado en el game Star Fox, así que imaginate la calidad que va a tener el juego.

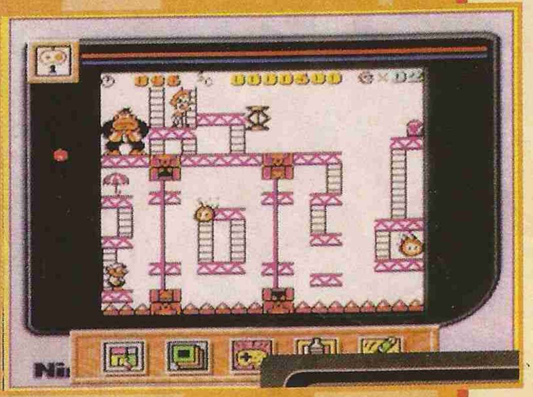
Lo único que nos queda por decir es que va a hacer historia, tal como lo hizo su antecesor "StarFox" en su momento.

E.P.

Gráficos y Sonido:	94 %
Jugabilidad:	93 %
Dificultad:	80 %
Diversión / Desafío:	92 %
TOTAL:	93 %

Super GAME BOY®

Este mes te traemos una novedad que promete hacer historia:



¿QUÉ ES?

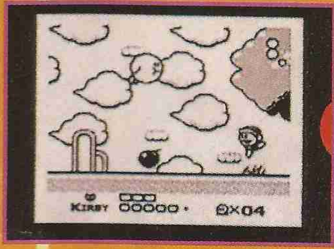
Ésta es la última novedad en equipos de Nintendo. Se trata de un cartucho de Super Nintendo que posee una ranura, donde podés poner un cartucho de Game Boy común. Este cartucho actúa como adaptador y te permite ver y jugar los games del GB en tu televisor y en color, al permitirte ajustar cada uno de los tonos de grises que tiene el equipo portátil de Nintendo. Además, a partir de este mes, todos los cartuchos que lance Nintendo para el Game Boy van a venir programados para que, al conectarse al Super Game Boy, puedas ver los juegos ¡con 256 colores! El primer juego que va a usar esta tecnología va a ser Donkey Kong, y este tipo de juegos funcionará normalmente sobre el Game Boy. Estos nuevos juegos también traerán la información necesaria para poder hacer uso de los inigualables sonidos y efectos especiales del Super Nintendo.

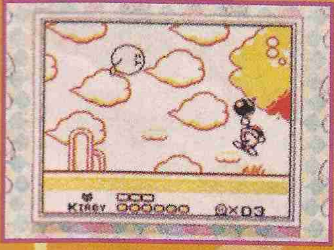
Otra característica de este nuevo equipo es que ya viene programado con ocho escenarios distintos para poner detrás de la pantalla del game, así como con un programa de dibujo que te permite dibujar, incluso, sobre la pantalla del juego de Game Boy. El precio del equipo será similar a los cartuchos para Super Nintendo.

Éstos son algunos de los escenarios que ya vienen grabados en el Super Game Boy

Material escaneado por JJKc para /TOPKIDSCLUB

Éste es el Super GameBoy. Con él podés jugar todos los games de GB en el SNES, convirtiéndose en la única consola con más de 710 juegos.





El programa de dibujo te permite convertirte en artista, incluso en el medio de un Juego.

Emiliano Polijronopulos

¡LA PÁGINA DE LOS CAMPEONES!

TOP WINS

Otra nueva columna en TOP KIDS REVISTA. La diferencia que tiene esta sección con las demás es que la vas a crear vos. Sí, leíste bien, ¡vos! Lo que tenés que hacer es lo siguiente: Conseguí un récord en el juego que vos quieras, sacale una foto y mandala a esta sección, TOP WINS. Si el récord que hiciste es lo suficientemente bueno, va a ser publicado en el RANKING de esta sección.

Además, mes a mes, señalaremos un juego en especial. Si batís el récord que te indicamos, ¡te vas a convertir en el campeón TOP KIDS del mes!

RECORD A BATIR

Juego:
STREET FIGHTER 2 (Normal, Turbo o Special)

Consola:
Super NES y Mega

Récord:
Trata de terminarlo en la dificultad más alta (Difficulty 7 para el Street Fighter 2 normal). Sacale una foto a la última pantalla (en la que te saludan los personajes).
Tampoco te olvides de indicarnos tu puntaje.

En la pantalla de opciones poné el nivel más difícil que haya.

Material escaneado por: JJKc para /TOPKIDSCLUB

¡FAAA...; MIRÁ ESE PUNTAJE!

¿Así que lograste un record? Mandanos un sobre con tu nombre y dirección, junto con una foto de tu récord. Para sacar la foto del televisor con la imagen, te conviene usar una cámara 35 mm SIN FLASH. Apagá las luces del cuarto, tratá de que no le dé ningún reflejo al televisor y mantené la cámara firme.

CAMBIO DE MANO

GAMES MUSICA REVISTAS LIBROS JUGUETES

Los chicos quieren seguir intercambiando lo que tienen por lo que les gustaría tener. Recordamos que las categorías para realizar los "cambios de mano", son las de REVISTAS, LIBROS, JUGUETES, MUSICA y GAMES. En este número predominan los games. ¡Ah! Si quieren y si pueden, envíen sus teléfonos para que la comunicación entre ustedes sea más rápida.

MARTIN GUIMARANS, CUENCA 2718 7° "Y" (1417) CAPITAL. Tel. 501-4446.
Quisiera cambiar en lo posible, Super Mario Land por Mortal Kombat GAME BOY. Y Super Mario Bros 3 por Mortal Kombat Family Game.

EMANUEL OMAR FALCONI, MONTEAGUDO 1124, RIO III, CORDOBA. Tel. 0571-25486.
Tiene un Mega Drive y le gustaría intercambiar el juego de lucha "Poder Atleta" por cualquier cartucho Sega. ¡Ah! Gracias por los trucos y sugerencias, Emanuel.

JOSE AUGUSTO TAS TULE, JOSE E. GOMEZ 1410, GOYA, CORRIENTES.
Quiere cambiar una pelota de voley por el cartucho de Mortal Kombat.

WALTER SOLIS, de BERMA 1873, FLORENCIO VARELA.
Cambia una pistola de Family Game por un cartucho de Family Game (le gustaría que fuera el DOBLE DRAGON I).

JUAN PABLO LOPEZ, de FELIPE SOLA, PUAN, PROV. DE BUENOS AIRES.
Cambia un casete de video game Family (King Karol), el Chip and Dale y el Capitán América por el Mortal Kombat y el Tecno World Club Soccer Vol. 2.

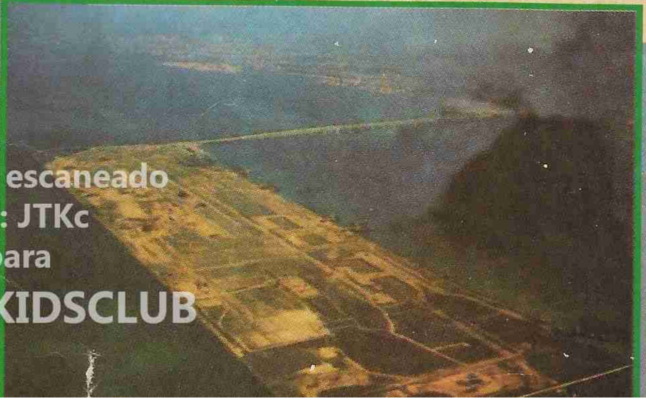
TOMAS DI DOMENICO, AV. CASEROS 769, 8° E (CP. 1152) CAPITAL.
Quiere intercambiar estos títulos de Mega Drive: Sonic 2, Street Fighter 1 y 2. Two Crue Dudes, World of Illusion, Wonder Boy III, Fatal Fury, The Terminator, Dick Tracy y Tortugas Ninja IV. Cualquier interesado puede llamar al 27-7276 (preferentemente, después de las 19.00) o escribirle.

Un aeropuerto en medio del mar

Como todos saben, uno de los problemas del Japón es la falta de territorio suficiente para desarrollar emprendimientos. Esto se hace más notorio en la superdesarrollada ciudad de Osaka. Allí se encuentra uno de los centros industriales fundamentales de ese país asiático. Bien, como su aeropuerto ya no podía seguir operando, porque estaba realmente congestionado por tantos aviones que aterrizaban y despegaban constantemente, se decidió hacer otro... en medio del mar. Sí, a cinco kilómetros de la ciudad, construyeron una isla artificial, para lo cual transportaron unos 180 millones de metros cúbicos de tierra (cifra tan grande que es difícil entender). La pista de aterrizaje tiene 3.500 metros y se convertirá en uno de los aeropuertos más activos del mundo, y está unida a la ciudad por un puente de dos pisos (el de arriba para trenes, el de abajo para automóviles). Esta maravilla de la ingeniería se acaba de poner en funcionamiento hace unos días, y tuvo un costo superior a los mil millones de dólares. Lo que equivale a mucha plata.

Siempre hay pasajeros de mal agüero

Un periódico alemán tuvo la ocurrencia, hace unos meses, de decir que la plataforma artificial del aeropuerto de Osaka se hundía entre 3 y 6 centímetros por mes. Y que ese problema se acentuaría más ahora, cuando la pista funciona a pleno. Los responsables de la construcción pusieron el grito en el cielo, pero la duda quedó sembrada.



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

DOOM

PC

¿**Jugaste** alguna vez al Wolfenstein? Si lo hiciste, seguramente notaste la gran diferencia que hay entre el mundo en 3D de este juego y los demás. Bueno, para describirte el game DOOM te pedimos que trates de imaginar un juego al estilo Worfenstein, pero muchísimo mejor. El problema es que, seguramente, tu mente no alcanza a imaginarse un juego tan bueno (es lo que nos pasó a nosotros).

En la historia, sos un soldado de los Estados Unidos en una nave cerca de una base, en una de las lunas de Marte, Fobos, Fobos viene del griego y quiere decir "miedo" (¿A que no adivinás por qué eligieron esta luna?). En esta base los científicos han abierto una puerta bidimensional que se comunica con la otra luna, Deimos. El objetivo de esta puerta es transportar cosas de una luna a otra de forma rápida; pero, hay un problema: todo lo que entra, sale del otro lado de forma muy extraña. Incluso, soldados que han entrado, han salido locos o transformados en monstruos. Un día, comienzan a salir de la puerta bidimensional toda clase de monstruos, que, rápidamente, arrasan con la base.

Al encontrarse cerca de la luna, tu escuadrón es enviado para acabar con estos malignos seres. Llegan, comienzan a disparar, se oyen gritos en tu radio y de pronto, llega el silencio: Estás solo. Todos tus compañeros han muerto. Ahora es cuestión de sobrevivir.

En el game, recorrés largos pasillos de todas formas y dimensiones, en busca de la salida. El silencio es aterrador. Avanzás lentamente, no hay nadie. Sentís que tu pulso aumenta, hasta que, de pronto, aparece un monstruo y te empieza a atacar. Del susto pegás un salto, pero enseguida contraatacás e intentás cubrirte. Finalmente lo vencés, pero estás muy herido. Si te encontrás con un monstruo más podés morir; necesitás encontrar medicinas, municiones y dos nuevas armas: un bazooka con el cual podés estampar al enemigo en la pared, y una sierra eléctrica para dividirlo en dos.

Así como te acabamos de contar es el DOOM. Tiene tanto suspenso, que cuando juegues vas a pensar que estás viendo la película Alien 2. Los gráficos no tienen igual, y los sonidos acompañan al juego perfectamente.

Tus armas son: tus puños, una pistola, un rifle, una ametralladora, un bazooka, un rifle de plasma (buenísimo), una sierra eléctrica y, por supuesto, la ametralladora de plasma BFG 9000s (la asesina de monstruos). Hay varios niveles de dificultad, el fácil, es fácil pero el difícil es tan difícil, que los monstruos se teletransportan y reviven al rato que los mataste, al margen de que hay unos 500 ó 600 por nivel. Hay tres capítulos (el primero es shareware) y alrededor de siete misiones en cada uno.

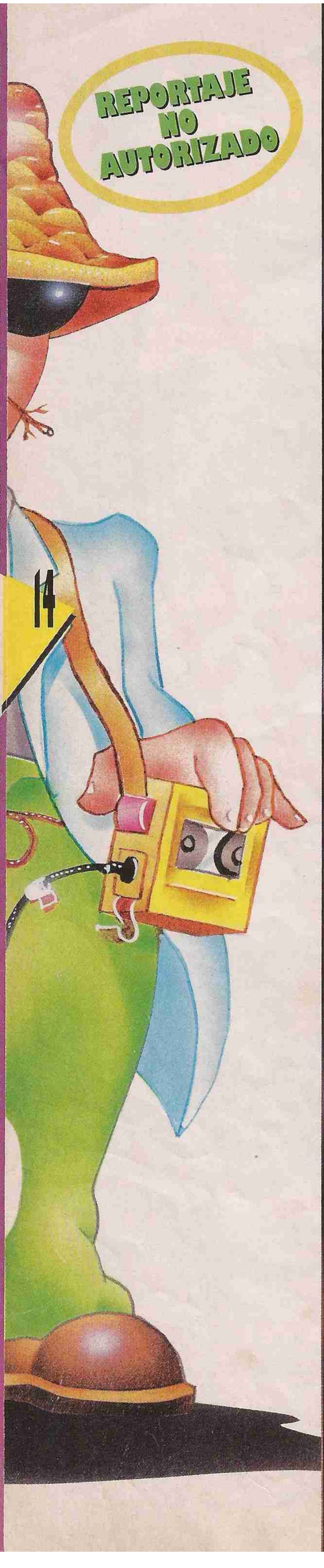
Los requerimientos para este juego son: una PC 386 o superior, 4 Megas de RAM, Plaqueta VGA, Disco Rígido, y es compatible con la Sound Blaster (si tenés la Pro, vas a escuchar todo en estéreo). El juego tiene dos modos de definición. En la alta, ves todo muy detallado, pero algo lento, a no ser que uses una 486. En la baja, no ves con tanto detalle las cosas de lejos, pero funciona OK en una 386 40 Mhz. ¡Ah! también podés jugar de a dos o más jugadores si lo usás en una red o con un modem. Increíble, ¿no?

El Veredicto

Este game es el MEJOOOR!!! El juego tiene tanto suspenso y acción, y los gráficos y sonidos son tan buenos y reales, que lo hacen único. Un grande de verdad (¡los tres capítulos ocupan 11 megas y medio!)

E. P.

Gráficos y Sonido:	99 %
Jugabilidad:	90 %
Dificultad:	80 %
Diversión / Desafío:	98 %
TOTAL:	97 %



LOS FABULOSOS MICHAEL

JORDAN JACKSON

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

A veces, en la redacción de TOP KIDS circulan ideas que valen la pena. Una de esas fue realizar un auténtico reportaje no autorizado a Michael Jordan, el jugador más espectacular del básquetbol mundial. ¿Y a quién llamaron? Adivinaste: a "Coyote" Barolo, el periodista estrella de nuestro equipo. Le mostraron el trabajo de Jordan al frente de los Chicago Bulls y el fabuloso clip que Michael grabara con su archifamoso tocallo: Michael Jackson. Y de allí salió "Coyote". Una sola duda quedó flotando en la redacción: cuando se iba, alguien le oyó comentar por lo bajo: "Qué bien canta este basquetbolista". Que Barolo confunda a los entrevistados ya no causa ninguna gracia, pero... así fue. Claro que, como todo no tiene que salirle mal, tuvo la buena idead de entrevistar a los dos colosos: los M.J. más admirados del mundo entero. Después de dos semanas (una de ellas estuvo perdido en Nueva York, apretando timbre y preguntando ¿"vive aquí Jordan o Jackson"?) compró, como siempre, un par de revistas extranjeras y, con la ayuda de alguna alma buena, trajo estas fichas. "Coyote" Barolo es... ¡un duro!

LOS DOS MICHAEL

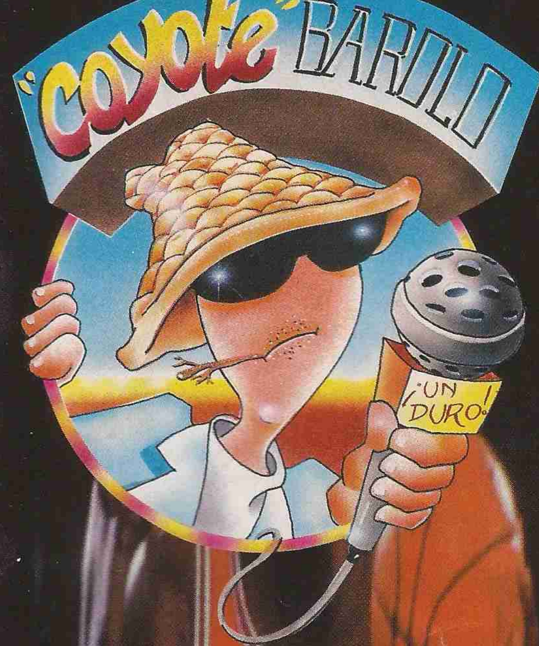
El segundo nombre de Jackson y Jordan también comienza con "J". El rey del pop se llama Michael Joseph; el inigualable deportista se llama Jeffrey. ¿Quién es mayor de los dos? Michael Jackson, que está por cumplir 36 años. Jordan tiene 31.

Ficha de MICHAEL JORDAN

Nombre: Michael Jeffrey Jordan
Lugar de nacimiento: Brooklyn, Nueva York
Fecha: 17 de enero de 1963
Altura y peso: 1,98 m / 89 kg
Ocupación: Ayuda base
Equipo: Chicago Bulls

Ficha de MICHAEL JACKSON

Nombre: Michael Joseph Jackson
Lugar de nacimiento: Gary, Indiana
Fecha: 29 de agosto de 1958
Altura y peso: No sabe, no contesta
Ocupación: Showman único
Equipo: The Neverland People



MICHAEL JORDAN

A los 12 años comenzó a jugar basquetball en la escuela, y cuando ingresó en la Universidad defendió los colores de Carolina del Norte hasta 1984, año en que la preselección para la NBA lo clasificó tercero, posibilitándole el ingreso a los Chicago Bulls.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

JORDAN ES UN ESPECTÁCULO

Se lo considera el jugador más espectacular de la NBA y eso se refleja en la cantidad de público que convoca su sola presencia.
Las entradas vendidas por los Chicago Bulls desde que Jordan es su estrella, aumentó en 4 mil el promedio de localidades por año.
En 1987, superó los 3 mil tantos marcados.

MICHAEL JACKSON

Algunas curiosidades de la vida del Rey del Pop (como lo bautizó la actriz Elizabeth Taylor):
Michael fue la primera estrella del rock que apareció en estampillas.
El correo de las Islas Vírgenes Británicas hizo que el rostro de Michael ocupara una edición de sellos postales.
Con el álbum "Off the wall" vendió 8 millones de copias.
En sus giras mundiales, Michael Jackson tiene un equipo de producción de más de trescientas personas.
El peso de sus equipos es de 150 mil toneladas, que transporta alrededor del mundo en dos aviones de carga 747 y en un buque de carga.
Su sistema de sonido necesita siete operadores, produciendo, aproximadamente, 240 mil watts de potencia. No es poco.

"SMELLY"

Quincy Jones, el productor de "Thriller", lo bautizó "Smelly", algo así como "husmeador", por el buen olfato que tiene para los negocios.

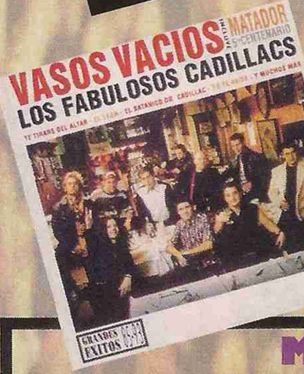
OTRA VEZ JORDAN

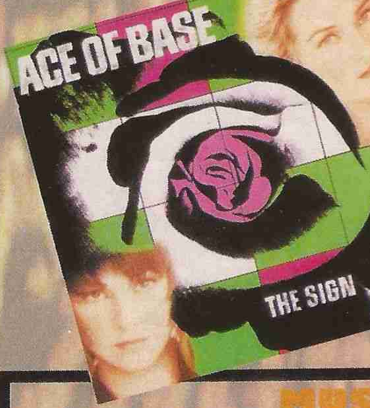
Michael Jordan es el máximo goleador de la NBA y fue campeón con los Chicago Bulls en 1991, 92 y 93.
Entre otros títulos, se cuentan, además, el de Campeón Universitario por la Universidad de Carolina del Norte (1982), Campeón Olímpico por los Estados Unidos (1984) y recientemente, en Barcelona 92, integrando el Dream Team.

OTRA VEZ JACKSON

Sus hermanos son también artistas. Con Marlon, Jackie, Tito y Jermaine formaron, primero, The Jackson Family y The Jackson Brothers, para llamarse luego The Jackson Five. Ya su padre, cuando era joven, tocaba la guitarra en un grupo llamado "The Falcons".
Cuenta la mamá que, cuando Michael era chico, siempre estaba jugando con animales. Desde hace tiempo, Michael se ha hecho vegetariano.

TOP Kids MUSIC





MUSICA NACIONAL

1	**MATADOR** Los Fabulosos Cadillac.	= 1
2	**NO LE DIJO NADA** Los Ladrones.	= 2
3	**UNA RUBIA EN EL AVION** Los Ladrones.	↑ -
4	**VICIO** Los Ratones Paranoicos.	↓ 3
5	**LA RUEDA MAGICA** Fito Paez	↑ -
6	**EL OSO** Fito Paez	↑ 8
7	**SALUD, DINERO Y AMOR** Los Rodriguez.	↑ -
8	**SELVA** La Portuaria.	↑ -
9	**ME LATE** Los Pericos.	↑ 10
10	**TAREA FINA** Los Redonditos de Ricota.	↑ -

MUSICA INTERNACIONAL

1	**EL SIGNO** Ace of Base.	= 1
2	**HAPPY NATION** Ace of Base.	↑ 4
3	**NO TE DES VUELTA** Ace of Base.	↓ 2
4	**ANGEL** Aerosmith.	↑ -
5	**JAM** Michael Jackson.	↑ 9
6	**SHE'S SO COOL** Rolling Stones.	↑ -
7	**BLANCO O NEGRO** Michael Jackson.	↓ 3
8	**TODO POR AMOR** Sting/B.Adams/R.Stewart	↑ -
9	**TODO LO QUE ELLA QUIERE** Ace of Base.	↓ 6
10	**NADA MAS IMPORTA** Metallica.	↑ -

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlo. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

NOTICIAS AL VOLEO

➧ Daniel Grinbank trae a los Rolling Stones para 1995. Llegan el 13 de febrero y actúan el 15. Por ahora andan de gira por USA.

➧ El disco del mundial se llama "Gloryland". Tiene el tema característico de USA 94 y también grabaciones de Scorpions, Michael Bolton y Mercedes Sosa cantando, de Fito Páez, "Dale alegría a mi corazón".

➧ La Rock and Pop trae, para el 15 de julio en Obras, a una banda de blues: Albin Lee y SAvoy Brown.

➧ También en Obras, estarán Ataque 77 (el 16 de julio) y la Portuaria (el 18 de agosto).

➧ El último disco de Guns'n Roses ("Spaghetti Incident") parece que fue un fracaso de ventas.

➧ Para el nuevo festival Woodstock del 20 de agosto, están confirmados Red Hot Chillippepers, Guns'n Roses y Peter Gabriel y, casi casi, los Rolling Stones.

➧ Kiss tocarán en Vélez en agosto. De un momento a otro, sale un compilado de covers de este grupo.

➧ También está a punto de aparecer un disco de Bestie Boys que se llama "3 Comunication".

➧ Stone Temple Pilots, el grupo soporte de los Rolling Stones, sacó un disco después de tres años. Título: "Seal 2".

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

EDIT PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP

GRUPOS Y SOLISTAS

CONFIRMADO:

LOS LADRONES ESTAN SUELTOS

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¡GRANDE MANUEL!

Estuvimos con el reciente ganador del MARTIN FIERRO al mejor programa infantil de la televisión: MANUEL WIRTZ. Apenas había bajado del avión que lo trajo de Los Angeles, donde grabó su nuevo disco, MAGIA, con producción de Alberto Lucas. Estaba más que contento con el trabajo realizado. "Imaginate –dijo–, tuve unos invitados de lujo para la grabación. Anotá: Vinnie Colaiuta, uno de los bateristas más importantes del mundo, que ahora está tocando con Sting; Jimmy Johnson, bajista de James Taylor, que acaba de grabar el disco de Roger Waters; Billy Preston, un solista que supo tocar con The Beatles y los Stones; Luis Conte, percusionista de Madonna, actualmente en gira mundial con Jackson Browne; Grant Gaissman, guitarrista de Chuck Mangione y Tim Pierce, guitarrista que tocó en el "Black or White" de Michael Jackson.

Después que nos contó que todas las mezclas del disco están a cargo de un capo: el ingeniero Gustavo Borner, que trabajó con monstruos como Plácido Domingo, Luis Miguel y la negra Mercedes Sosa.

Bárbaro, Manuelito! Ahora lo que falta es escuchar ese long play lo antes posible!

Cuenta la historia que Christiano y José se conocieron en el colegio. Ahí, cada uno tenía su grupo: "Los Juguetes" y "Los Parkímetros", respectivamente. Años después, cuando trabajaban juntos animando fiestas infantiles, decidieron formar el grupo "Agoten pulgas" (de Agote y Puga, sus apellidos). Una vez disuelto ese conjunto, siguieron componiendo hasta formar el actual y exitoso LOS LADRONES SUELTOS.

HISTORIA DE DOS EXITOS:

LA RUBIA DEL AVION fue escrita por Agote y Puga hace dos años, como un regalo de cumpleaños para el baterista del grupo "Agoten Pulgas", que había decidido festejarlo en Brasil, con una pareja de amigos y una "rubia". En un principio, la rubia lo rebotó; pero el batero, que no se dió por vencido, le dijo que el tema lo había escrito él, pensando en ella. El batero y la rubia, dicen, están por casarse.

NO LE DIJO NADA fue inspirado por una "muda". "Muda" porque no hablaba, no porque no pudiera hacerlo. Ella iba a bailar a un boliche donde iba José, pero nunca había podido escuchar su voz ni se enteró de su nombre. Cuando dejó de ir al boliche, desapareciendo para siempre, surgió la idea del tema.

INTEGRANTES

CHRISTIANO - Voz principal
JOSE AGOTE - Guitarra y Voz
IGNACIO AGOTE - Piano y coros
FERNANDO LEE - Bajo y Coros
PABLO ZAVALIA - Batería y Coros

Nombre completo:	José Tomás Agote	Christian Rodrigo Puga
Estado Civil:	Soltero	Soltero
Color de Cabello:	Castaño	Castaño oscuro
Color de ojos:	Marrones	Marrones
Altura:	1,72 m	1,65 m
Peso:	60 kg	65 kg
Fecha de nacimiento:	25/9/70	1/4/69
Lugar de nacimiento:	Capital Federal	Capital Federal
Película preferida:	"Cinema Paradiso"	"Scarface"
Hobbie:	Fotografía	Video
Bebidas:	Cerveza	Pomelo
Cigarrillos:	Ninguno	De chocolate
Deporte:	Fútbol, buceo	Correr
Gustos:	Viajar, ir al cine, leer	Todos

FIGURITA DIFICIL

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

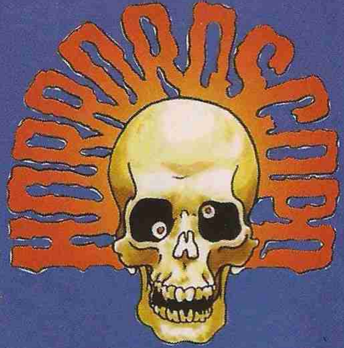
(leelo solamente si tenés muchas ganas)

LOS MALOS EJEMPLOS

Lo que te propone FIGURITA DIFICIL todos los meses es pensar un poco sobre algunos temas. No es obligatorio hacerlo, como tampoco lo es leer esta columna. Esta vez puede ser bueno hablar de los malos ejemplos que, muchas veces, dan los mayores.

Vos sabés que los argentinos nos creemos "los mejores" en muchas cosas, aunque –por ahí– no nos vaya tan bien. Sin embargo, hay algo en que casi, casi, somos los peores. En el aseo, en la limpieza. No me refiero a la limpieza personal. En eso somos bastante cuidadosos. En lo que somos un espanto es en la limpieza pública. Tiramos todo en la calle, sin darnos cuenta de que nuestro pueblo, nuestra ciudad, también es nuestra casa. Los baños públicos de nuestro país pueden obtener en cualquier momento el título de "los peores del mundo". ¿Tan poco nos queremos? Después vienen las campañas para evitar las enfermedades que la basura ayuda a propagar.

Cuando uno desenvuelve un caramelo, ¿qué hace? Sí, lo tira. Y ese simple acto, se le comienza a perder el respeto al lugar donde se vive. ¿Qué te parece si buscás un cesto donde tirar ese papelito? Y si no lo encontrás, tomate el trabajo de guardarlo y tirarlo en el tacho de basura de tu casa. Y algo más: si ves que una persona mayor comete una barbaridad por el estilo y tira cualquier tipo de basura en la calle, deciselo (aunque tengas que esquivarte el coscorrón). Si tenés opinión sobre este tema, contámelo. Mis iniciales son W.B., y esta sección se llama "Figurita Difícil".



Se produjo lo que temíamos: nuestro horroscopero acertó en todo (según algunos lectores). Y lo peor es que se enteró de sus aciertos. Ahora anda por la redacción de TOP KIDS paseándose con cara de doctor en astrología, y no hay quien lo aguante.

ARIES:
(21 de marzo al 20 de abril)
Parece que, este año, los chicos de Aries corren el riesgo de perder cosas. Lápices, libros, cuadernos.. No te pierdas a la flaquita o estará todo perdido.

TAURO:
(21 de abril al 20 de mayo)
Júpiter se puso pesado y te quiere sacar de sus casillas. Como no tenés cuatro patas y cola, eso no te gusta nada. Escasean las monedas para el colectivo y los pesos para el Arcade.

GEMINIS:
(21 de mayo al 21 de junio)
Mercurio no está pasando su mejor momento. ¡Uf! Cuántas pálidas! Por suerte el abuelo te auxilia para salvarte, de la falta de fondos. Te sentís un incomprendido con la rubia de turno.

CANCER:
(22 de junio al 22 de julio)
A vos, Júpiter te trata fenómeno. Te evitará malos entendidos en el colegio y con tus amigos. Ojo! Llegaron los "mangueros", dispuestos a pedirte fichas para jugar al Mortal Kombat.

LEO:
(23 de julio al 22 de agosto)
En amores, la cosa viene contrariada. Esa morochita que te gusta y se hace la distraída no sabe con quien se metió. Naciste para dirigir. Dirigile un "ice blast" y liquidala.

VIRGO:
(23 de agosto al 22 de septiembre)
Todo sigue fenómeno. Si pedís unos pesos prestados para liquidarte un par de hamburguesas, te los van a prestar y todo. El mes de julio viene mejor que el mes pasado. ¡Que dure!

LIBRA:
(23 de septiembre al 22 de octubre)
Los amigos y las chicas te tratan bien. Cuidá las monedas que tenés ahorradas. Si las gastás, que sea en algo que te guste. Y a vos te gusta comer bien. ¿No es cierto?

ESCORPIO:
(23 de octubre al 21 de noviembre)
Vienen las cosas tan bien, que te conviene disimular un poco (por los envidiosos). Vas a estar contento con vos mismo. ¡Y eso es bárbaro! No hay flaquita que se resista a tus encantos.

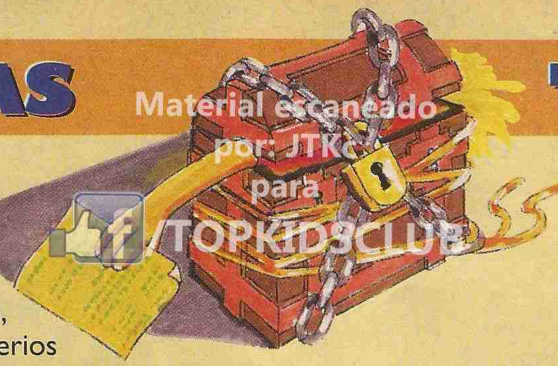
SAGITARIO:
(22 de nov. al 21 de diciembre)
Sos un chico cómodo, ¿no? Y, bueno, mientras puedas... Este mes no es negativo ni positivo: pone "empate". ¿Es verdad que las chicas no te parecen tan insoportables como antes?

CAPRICORNIO:
(22 de diciembre al 20 de enero)
Tiene que mejorar el tema "$". Te lo dije el mes pasado y te lo repito ahora. ¿Tenés ganas de comprarte un SNES? Claro que primero hay que ver de qué signo es papá...

ACUARIO:
(21 de enero al 19 de febrero)
Bata de llevarle el apunte a los astros. Es momento de hacer lo que hay que hacer, sin vueltas. Estudiar y divertirse por partes iguales. Lo demás viene solito.

PISCIS:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Tu intuición no te falla. Es verdad: la chica que vos sabés no sabe que hacer para que le digas algo. Y... decile algo. Por ejemplo: "¿No te sobran cinco pesos para ir hasta los video juegos?"

NOTICIAS TOP SECRET



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Lo que a continuación vas a leer es lo último que está pasando en el mundo de los videogames. Para algunos, son secretos de estado, para otros, son oscuros misterios del videogame; pero, para vos, son simplemente noticias recién salidas del horno, muy, muy calientes. Las últimas noticias del mundo del videojuego están solamente en TOP KIDS.

Se ha lanzado en los Arcades el game NBA JAM –Tournament edition. Este game es una versión mejorada del NBA original. Hay dos modos de juego: el especial es un juego "limpio": no se pueden usar personajes ocultos y la computadora no te ayuda mucho cuando jugás de a uno, lo que hace que el game sea más justo. TOP SECRET: En el game normal se pueden usar trucos y hay más de 70 personajes ocultos, de los cuales 8 fueron sacados de la versión final, a pedido de la NBA. Estos personajes son : Grim Reaper, 2 personajes tipo "Elvis", Kong (el mono), Raiden, Reptile y Sub-Zero. Una lástima.

Desde hace dos años atrás, en Japón, y a partir de ahora, también en Canadá, se están creando escuelas para aprender a programar videojuegos. En Japón, estas escuelas pertenecen a algunas compañías líderes en videojuegos, mientras que en Canadá, la única escuela que hay abrirá sus puertas en septiembre, y el curso durará dos años. El cupo será de sólo 60 alumnos. TOP SECRET: En la escuela de Canadá, Nintendo, va a proveer equipos de Super Nintendo modificados para los alumnos.

TOP SECRET: Se está desarrollando el game Super Mario 5. Los informes indican que la historia y el diseño de los sprites están completos. Para producir este game, intervienen más de 30 programadores (mientras que lo normal son 5 ó 6). El jefe del proyecto es Sigeru Miyamoto, el creador de los mejores games de Nintendo. Todavía no fue fijada la fecha de lanzamiento de este game.

El equipo de 32 bits de Sega, llamado Saturn, se planea lanzar a finales de año, en Japón y Estados Unidos. Habrá dos modelos: uno se podrá conectar al Genesis, como el Sega CD lo hace, mientras que el otro (que será más potente) funcionará como una consola independiente. Su nombre: Super 32X, y será compatible con todos los juegos de Genesis-/Mega y de Sega CD.

Se ha lanzado en los arcades el game Super Fighter 2 Turbo. El game es una versión mejorada del Super SF 2, y su principal característica es más velocidad y la capacidad de hacer una toma, al estilo de las fatalities, cuando llenás una barra que indica la cantidad de tomas especiales que hiciste. TOP SECRET: Akuma Long (Gouki, para los amigos, es el hermano de Shen Long) va a estar presente, posiblemente como un personaje oculto. Ya usará tomas parecidas a las de Ryu.

El precio de la consola hogareña más cara del planeta, el 2DO, va a bajar unos U$S 200, para dejarla a un precio de U$S 500 (en USA).

TOP SECRET: Se ha contratado a ROBERT PATRICK (el malo, que es un robot de metal líquido de Terminator 2) para actuar en el film Double Dragon en el papel de Koga Shuko, el líder malo que planea tomar a la ciudad de New Angeles.

Como adelantamos en nuestro número anterior, el Proyect Reality de Nintendo y Silicon Graphics va a usar cartuchos, debido a que los CD-Rom son mucho más lentos y la única ventaja que tienen es la capacidad de incluir en los games animaciones (videos, películas, etc.). TOP SECRET: Los cartuchos que empleará van a tener un mínimo de 100 Megas, pero su precio será igual a los cartuchos de SNES, gracias a un nuevo tipo de chip (mucho más económico), diseñado por estas dos compañías.

TOP SECRET: El game Zelda V se encuentra en estado de preproducción. En estos momentos, se está finalizando la historia y, aparentemente los jugadores van a poder elegir de 4 a 10 personajes ,y cada uno va a tener su propio y único final. RUMOR TOP SECRET: el hermano de Link va a intervenir en la historia. Como es de esperar, este game va a ocupar muchísimos megas (tal vez 32, o más).

10 años en 10 líneas

1 El 25 de enero de 1986, el Voyager 2 descubre nueve pequeñas lunas de Urano.

2 El 14 de febrero de 1989, se celebran con gran pompa los cincuenta años de una película que conmovió a tus abuelos: "Lo que el viento se llevó".

3 El 22 de noviembre de 1991, los Rolling Stones protagonizaron un largometraje con lo mejor de su última gira mundial.

4 El 29 de diciembre de 1987, regresa a Tierra Yuri Romanenko. El astronauta soviético había estado 327 días en el espacio, estableciendo un nuevo récord.

5 En los Juegos Olímpicos de Seúl, celebrados en 1988, Gabriela Sabatini obtiene el segundo puesto en tenis.

6 El 21 de octubre de 1984, se consagra campeón de Fórmula Uno el austríaco Niki Lauda.

7 El primero de marzo, una noticia preocupa al mundo: aumenta sensiblemente el agujero de ozono.

8 El 16 de junio de 1989, París se viste de gala para celebrar los cien años de la inauguración de la torre Eiffel.

9 El 30 de septiembre de 1991, los restos de un hombre prehistórico congelado son encontrados en Suiza.

10 El 15 de septiembre de 1989, un grupo de cazatesoros norteamericanos localiza un barco hundido en 1857, frente a las costas de Carolina del Sur, con 3 toneladas de oro.

REW PAUSE STOP

Como en el cine, pero en casa

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

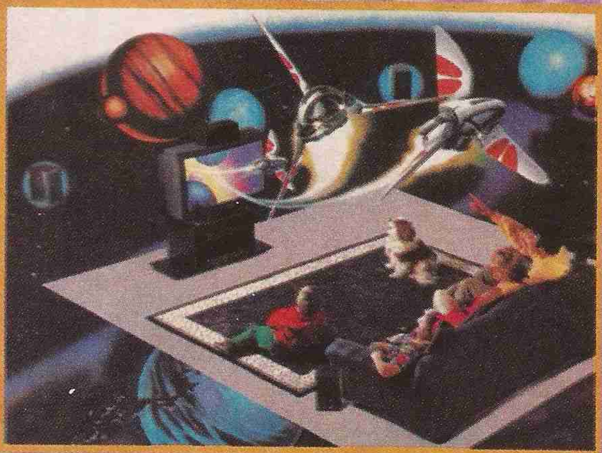
Tendrá que suceder tarde o temprano. Si la imagen de la televisión crece y mejora, si el sonido se va perfeccionando cada vez más, llegará el día en que no encontremos diferencia entre ir al cine o quedarnos en nuestro living, viendo una película.

Y ese día no tan lejano puede ser... hoy. La nueva generación de proyectores de televisión de gran tamaño permite hacer crecer las imágenes que recibimos. Por otra parte, el sistema llamado THX les proporciona a los espectadores una auténtica sensación de vértigo sonoro. Es que también llega la realidad virtual acústica.

Así que, en poco tiempo, podrá pasar esto: en una pantalla, grande como toda la pared, aparecerá Arnold Schwarzenegger y, señalándote con un dedo cibernético de Terminator III, te dirá, con voz cavernosa y amenazante: "Ahora iré por vos, muchacho". Por supuesto, uno tendrá la posibilidad de apagar el televisor-proyector gigante de sonido digital y salir corriendo.

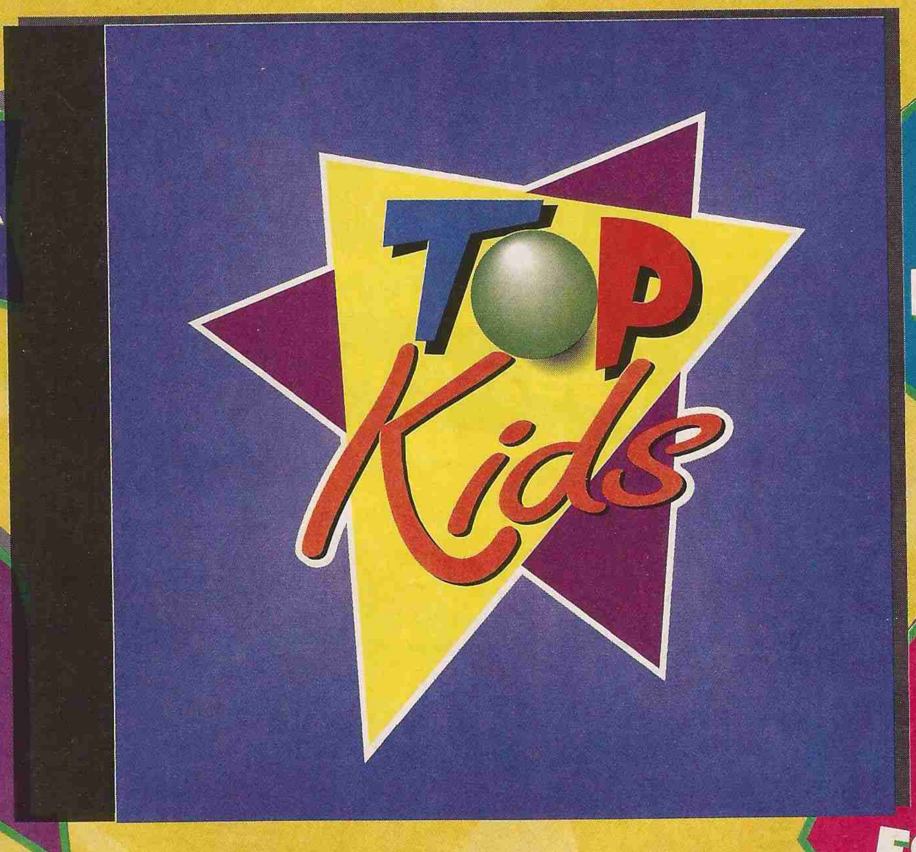
De todas maneras, me parece, hay un par de cosas que este cine casero no trae: la posibilidad de salir, pasear, compartir la película con mil personas, reírse cuando todos ríen y sufrir cuando todos sufren y, a la salida, comerse una porción de pizza o una hamburguesa. El progreso no tiene que ser siempre mejor.

O.S.



El 15 de Julio es el día TOP

TODA LA MARCHA



TODA LA MOVIDA

TODO LO QUE ES

TODO LO QUE VOS QUERES ESCUCHAR

El 15 de Julio sale el CD de TOP KIDS Volumen I

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Aparece y desaparece de las disquerías

Top Kids

Concursos

Cupon de Socio Top Kids

Nombre:..

Calle:...N°:..................

Tel.:..............................Fecha de Nac.:..............................

Ciudad:..

Provincia:..

Documento:..

CONCURSO 1

Ganate un Super Game Boy

Nombre: ....

Calle: ....Tel.: ....

N°: ....

Ciudad: ....

Provincia: ....

Documento: ....

El sorteo se realizará el último sábado de julio en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

CONCURSO 2

Ganate un Arcade Super Nintendo

Nombre: ....

Calle: ....Tel.: ....

N°: ....

Ciudad: ....

Provincia: ....

Documento: ....

El sorteo se realizará el último sábado de julio en el Programa TOP KIDS (sábados de 15 a 16 hs.)

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids PADRES

¡Una revista para chicos, un suplemento para grandes!

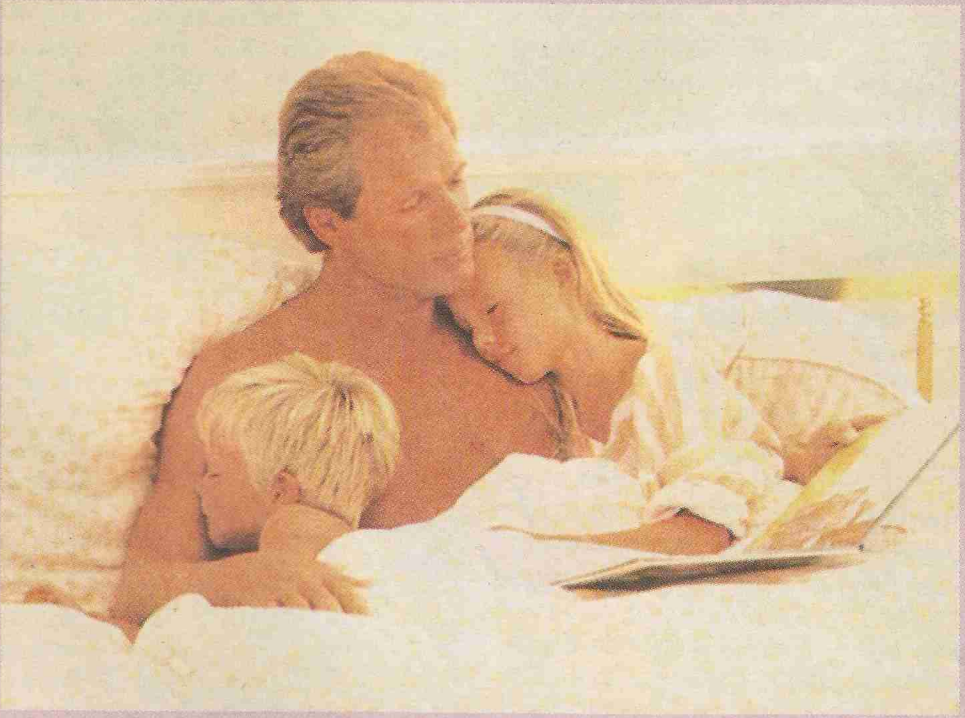
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Estamos haciendo desde el 18 de marzo una revista para chicos. Quién comprará la revista, el chico o el padre del chico? Se supone que, en este caso, el que toma la iniciativa es el menor. Sobre todo porque esta revista es una revista para "entretener" únicamente. Pero como esta definición es tan cierta como falsa, le dedicamos algunas reflexiones al tema en la página 2. No bien usted de vuelta esta primera hoja.

Esta revista, como el chico sabe y usted sospecha, tiene su correspondiente programa de televisión. Otro tema para pensar un rato: el chico y la televisión. Hasta dónde lo influye, hasta dónde lo ata, hasta dónde lo perjudica, hasta dónde lo condiciona. Si la TV a nosotros nos atrapa, qué nos hará con un chico, no? De ese tema nos ocuparemos en la página tres. Ah, y en la página 4 volveremos sobre la televisión desde otro ángulo. Hablaremos del rating, esa particular entelequia (para Aristóteles, "entelequia" es el estado de perfección hacia el cual tienden las cosas).

Uno de los temas dominantes de esta revista son los dichosos video games. Ese "papel cazamoscas" como lo definió un estudioso al cual no le gustaban los video games y que, claro, era mayor que su hijo. Usted dirá: una revista que tiene por tema central a los video juegos sin duda los va a defender. Sí, hasta donde se pueda y se deba y con el respaldo de un estudio del cual adelantamos algo en una pequeña nota que publicamos en el primer número. El artículo de este suplemento se titula "A los videogames, los carga el diablo?". En la página 5 está la respuesta.

En otras páginas seremos menos solemnes. Hablaremos de los juguetes que son PARA NOSOTROS, haremos comentarios sobre el particular y dedicaremos las páginas 6 y 7 para juegos de inteligencia. Según un amigo la verdadera inteligencia se demuestra no participando de juegos que puedan llegar a demostrar que carecemos de las luces necesarias para resolverlos. Confieso que algunos de estos juegos no los entendí ni conociendo las respuestas. Pero, por ahí usted puede lograrlo. Tal vez.



Este es, en definitiva, su suplemento. Una manera de abrirle la puerta a la revista de su hijo. Para que nos entendamos nosotros. Y por si no sabe: esta revista la vamos adaptando a los gustos de los chicos: no podemos hacerla de otra manera. Ellos nos piden y, dentro de lo recomendable, cumplimos con esos gustos. Por eso es bueno que la hojee, de tanto en tanto. Para saber hacia dónde van esos gustos y, para qué, al mismo tiempo, usted nos sugiera cosas. Ahora, gracias a su hijo, usted tiene este suplemento.

El Dire

TOP KIDS: una revista para chicos

Material escaneado por: JTK6 para /TOPKIDSCLUB

Cuando usted era chico leía “Billiken”? No me diga que leía “Anteojito” con el único objetivo de sacarse años. Buenas revistas, larga trayectoria. En mis tiempos casi era una obligación comprar “Billiken”. Ahí estaban los cuentos de Vigil, ahí, para cada fecha patria, teníamos los próceres para copiar o calcar. Sarmiento me costaba bastante, pero había que hacerlo. Y el Cabildo! Y la Casa de Tucumán con el detalle de las columnas y el ladrillo a la vista por culpa del revoque caído. Hoy los padres siguen comprando esa revista o el nuevo clásico de García Ferré. Y está bien que así sea.

La idea de hacer otra revista, ésta de entretenimientos para un “target”, palabra que denota conocimiento de la “cosa”, para un “target”, decíamos, que esté entre los 6, 7 y los 13, 14, 15 años nos llevó a realizar un trabajo de campo, una encuesta que debían responder los destinatarios del nuevo medio. El cuestionario era amplio y las respuestas fueron más que abundantes, mucho más que las que necesitan algunos estudioso del mercado para pronosticar las posibilidades electorales de un candidato. Esas respuestas fueron contundentes: los video games, la música y la información deportiva llevaban la delantera en los gustos; pero, todo lo que tuviera que ver con los “jueguitos”, concentraba las preferencias de los chicos. Sacamos el primer número con todo el temor que supone un emprendimiento donde se arriesga mucho; pero, y los chicos aceptaron el nuevo medio. Por supuesto que, ya de entrada, con sus críticas hicieron las primeras correcciones a nuestro rumbo. Hasta nos dijeron con firmeza: “La revista es cara”. Y, claro, 9.90 no es poco. Tuvimos que salir a explicar que el número estaba acompañado por una figura articulada de acción que, por si sola cuesta 12 ó 13 pesos en cualquier parte. Como habíamos previsto y ellos recomendaron, en este número damos mucho más. Más páginas, más “trucos de games” y este suplemento que lo tiene a usted como destinatario.

Pero vayamos a lo que queremos decirle en este primer suplemento: Harold Lasswell, un especialista en ciencia política, autor del primer estudio de lo que muchos llaman comunicación de masas, resumió algunos objetivos y funciones de este tipo de comunicación. Y dijo, con otras palabras, que estos medios sirven para: 1) recolectar y distribuir la información, 2) opinar y editorializar y 3) educar. A estas funciones señaladas por Lasswell, Charles R. Wright agregó la número 4) entretener. Esta es una revista que, como dicen estos autores, tiene el objetivo de entretener, pero, debemos señalar que esas funciones de los medios se relacionan inevitablemente. Así la información más objetiva conlleva una opinión, educa y cuanto más entretenga, mejor. Como contrapartida, el más inofensivo y neutral de los entretenimientos, informa, forma y educa. TOP KIDS en este caso, a pesar de contener abundante información sobre games, pretende dar algo más. Aunque ese algo más sea la nada despreciable tentación por la lectura. En un ámbito donde los chicos leen poco y nada, una revista que los mueva al viejo rito del diálogo silencioso con la hoja escrita es bueno.

Todo esto intenta TOP KIDS: ENTRETENER, fundamentalmente, sin dejar de cumplir con las otras funciones. Funciones que, como dijimos, aunque quisiéramos no podríamos dejar de realizar. Usted, como padre, querrá más de nosotros. Está bien, pero no olvide que esto que le confesamos también es nuestro objetivo de mínima.

La televisión y los chicos

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Una definición divertida sobre lo que es un niño puede resumirse así: es la criatura que está entre el adulto y el televisor. La llamada caja boba que, seguramente, es una caja que "se hace la boba", es un atractivo contundente para los chicos. Ya son muchas las generaciones que nacieron con la televisión como compañía y no hace falta pensar demasiado para afirmar que la televisión y sus contenidos actúan sobre nosotros de una manera sospechosa. Como en casi todos los temas que interesan al individuo, los estudiosos de este fenómeno suelen agruparse, por lo menos, en dos categorías. Las que Umberto Eco resuelve con el antagonismo entre "apocalípticos" e "integrados". Los primeros reniegan del medio, lo creen origen de todos los males y los segundos aceptan mansamente convivir con él.

Un buen representante de los "apocalípticos" es Jerry Mander cuyo libro "Cuatro buenas razones para eliminar la televisión" lo dice todo. Las cuatro razones de Mander son las que siguen: 1) la televisión mediatiza la experiencia, es decir que dejamos de vivir la realidad para vivir la realidad de la televisión; 2) coloniza la experiencia transformando a la gente en mercancía; 3) tiene efectos nefastos sobre el ser humano oscureciendo la mente, y 4) la televisión tiende, tendenciosamente, a la pérdida de información. De ser cierto esto, tirar el televisor por la ventana sería poco. Y si uno lo hiciera, Jerry Mander comentaría: "Es justo".

Están también los integrados que apenas hacen comentarios sobre la acción de la televisión sobre los niños y los adultos. El mismísimo "oráculo de las comunicaciones". Marshall McLuhan, afirmaba que ningún estudio arrojó pruebas contundentes sobre los efectos negativos de los contenidos de la televisión: El estudioso canadiense decía que el mejor efecto conocido e la imagen de la televisión quizá fuera la postura de los niños en los primeros años escolares. Los chicos, cualquiera sea el estado de su vista, ven la página impresa desde una distancia media de 16 centímetros aproximadamente, esforzándose por llevar la página al mandato de los sentidos propios de la imagen de televisión. Y esto ocurre así el chico vea "La Aventura del Hombre" o "Nuevediario".

De las respuestas "científicas" sobre los efectos de la televisión en los niños, la más sorprendente es aquella que dice que "dadas ciertas circunstancias, la más o menos prolongada exposición de algunos niños a determinados tipo de mensajes televisivos es posible o no que afecten algunos comportamientos". Esto y no decir nada es más o menos lo mismo.

Apocalípticos o integrados debemos tener, ante los mensajes de televisión, una actitud crítica y ayudar con esa actitud a nuestros hijos, hablando de lo que estamos viendo, hablando de lo que ven. Es que, como no podemos tener opinión formada sobre todos los temas que circulan diariamente, tendemos a dejar aquellos que no nos interesan o nos interesan menos, en manos del comunicador televisivo. El niño, más aún. Por lo general no cuenta con argumentos o vivencias que lo alerten sobre lo que ve y escucha. Los padres tienen la obligación de ayudarlo en la tarea de aceptar, dudar o rebatir al comunicador. No es fácil, por supuesto.

Por el momento es bueno que la televisión no lo sea todo (incluído, claro está, nuestro programa). Que sepa el chico aceptar la vida sin intermediarios o, por lo menos, es nuestra obligación darle las armas para que lo intente. Y nosotros acompañarlo a separar lo que a nuestro criterio sirve de lo que sospechamos es basura.

Mi vida por 30 puntos de rating

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

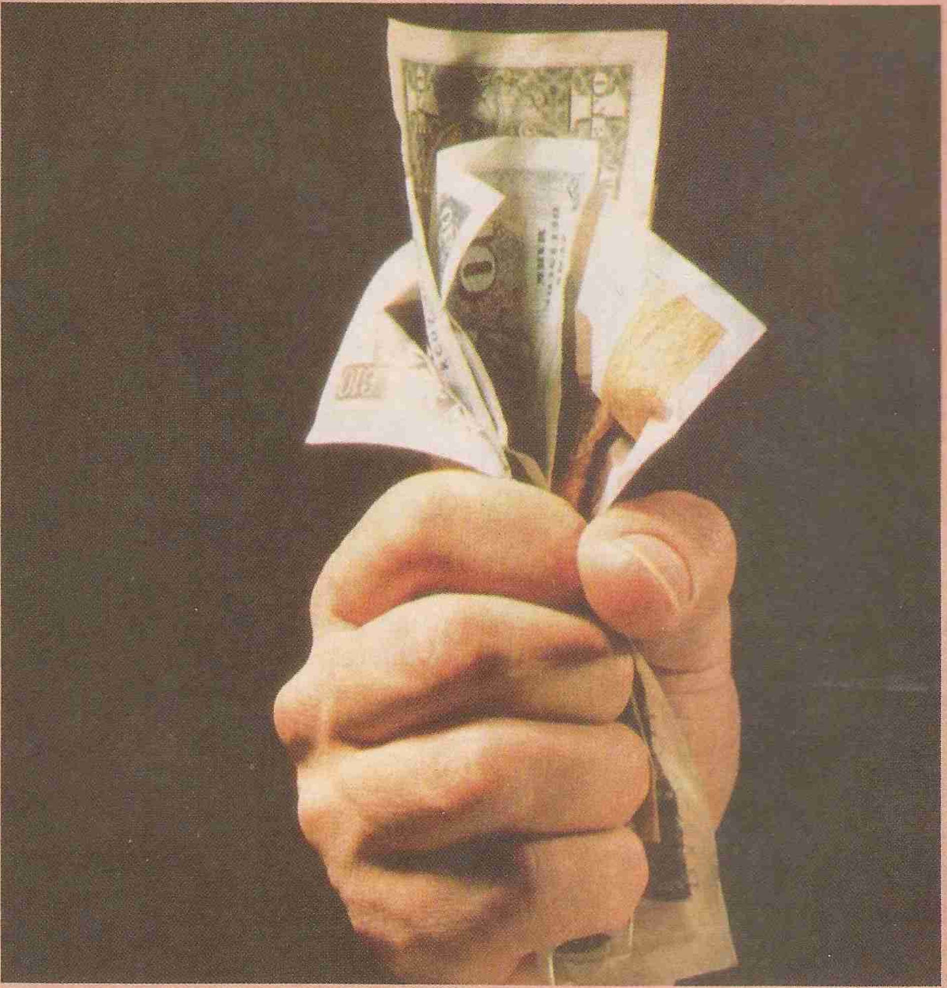
El título de estas reflexiones está sacado de aquella película "Poder que matea" donde la protagonista, desesperada por escalar posiciones en la televisión revelaba lo que ya sabemos: una medición favorable es uno de los principales objetivos de un canal de televisión. Y, muchos directores artísticos respaldarían esa opinión con el buen argumento de que, en definitiva, el hecho de que le guste un programa ala gente, cierra el círculo: confirma que el mensaje emitido es recibido con agrado. Porque de no ser así, para qué sirve?

Al ser el mensaje televisivo una mercancia resulta lógico que el anunciante sepa qué está comprando. Si, lo que le ofrecen es un buen programa de televisión; pero, cuánta gente lo ve? Si vale cien pesos y me ven cien mil es caro comparado con algo que vale mil pero lo ven dos millones. Así como están planteadas las cosas, medir audiencia es una necesidad.

Pero, qué representa un punto de rating? En nuestro país las empresas destinadas a la tarea de registrar cuánto significa ese punto, no se ponen de acuerdo. Para IPSA un punto equivale a 30 mil hogares. Para Ibope, un poco menos, 29.500. Para Mercados y Tendencias, un poco más, 32 mil 380.

Todos los métodos de medición son cuestionables. "A mí jamás en la vida me llamaron para preguntar mi opinión", dice la gente. Y agrega: "Y tampoco conozco a nadie al que le hayan preguntado". Nadie conoce personalmente al ganador del Gordo de Navidad, pero alguien se lleva el premio. Ante tantas dudas aparecieron métodos que superan a la "planilla" que es llenada en los hogares y al llamado telefónico. Se habla de "aparatos" que barren sectores de la ciudad y dicen quién está viendo qué cosa y están los famosos aparatitos que se colocan en los televisores para que una computadora registre, no sólo que se está viendo sino en que instante bajó de repente la audiencia. Sería la dictadura del público. "Qué pasó cuando bajamos cinco puntos en un minuto?", preguntará el dueño del canal. Y el que estuviera en el aire en aquel fatídico momento, tendría los días contados.

Por el momento, los que actúan en televisión adoptan una actitud filosófica sobre el tema y dicen: "Solamente creo en el rating si la medición de mi programa es buena. Si en cambio dicen que tengo 0 punto 4, afirmo que se trata de una vil mentira".



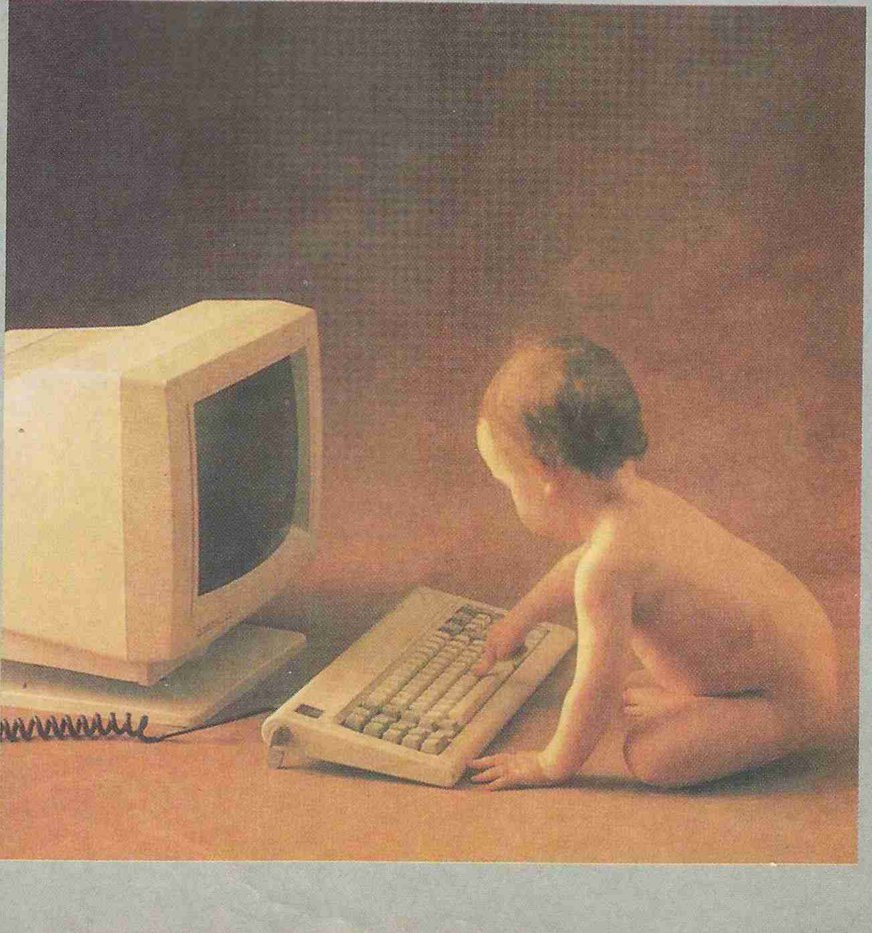
¿A los videogames los carga el diablo?

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Desde que aparecieron los primeros "jueguitos" de televisión la gente comenzó a sospechar que se trataba de una peligrosa adicción en cierne. Recuerdan aquellos interminables "partidos de tenis"? El puntito blanco que hacía las veces de pelotita iba y venía con un sonido que acompañaba la acción. Era la prehistoria comparado con los juegos de hoy y la llamada realidad virtual.

Diversas instituciones y buen número de educadores afirman que los video games son nefastos para quienes los practican diariamente. Como respuesta a esta posición, pero sin desestimarla, en el primer número de nuestra revista dimos a conocer un estudio reciente y serio que sobre este tema fue realizado por el Departamento de Psicología del Instituto Psiquiátrico Municipal de Barcelona donde no se dice exactamente eso. Aquellos investigadores, finalizados los análisis de datos, llegaron a la siguiente conclusión: Las horas que pasamos con nuestros programas, con nuestros juegos, una vez superado cierto grado de adicción, comienzan a decrecer. Es decir que, como todo entusiasmo, también el que provocan las consolas y los videogames, se estabiliza.

No podemos, sin embargo, tomar el fenómeno de los juegos como una simple moda pasajera. Hay una industria poderosa montada sobre esta manera de ocupar el ocio y esa industria sabe lo que hace. Claro que las buenas propuestas que cada cartucho trae para divertirse, no debería llevar a nuestros hijos a vivir delante de la pantalla día y noche. Y si así ocurriera, puede ser que las razones de esa acción hipnotizadora tengan otro origen.



Los chicos son de este tiempo y éste es el tiempo de la imagen. Más que enfrentarnos a sus gustos, que son distintos a los nuestros a su edad, debemos acompañarlos en este inevitable camino. Dosificar el tiempo que le dedican a las máquinas y proponerles otras actividades complementarias es una de las posibles salidas. Está bien un poco de "Mortal Kombat", pero qué tal si le proponemos buenas y divertidas lecturas, que tal si, además de jugar al "soccer" a pura consola, juega un poco al fútbol de verdad y con pelota de cuero?

Tal vez la salida sea equilibrar gustos, proponer alternativas apetecibles, comprender a los videogames para regular el tiempo que sus hijos pueden estar consagrados a ellos. En otro tiempo era la bolita, la payana, el potrero. Hoy los juegos se han modernizado. Para nosotros, con nostalgia, podemos decir que los nuestros eran mejores. Pero no les preguntamos a los chicos. Se reirían de nosotros.

No toquen los autitos, son de papá

Claro que tenemos derecho a manejar un vehículo a radio-control. Más aún: esos juguetes son para nosotros y no para los chicos que, sin duda, terminarían rompiendo esas piezas únicas. Por eso es que los NIKKO, por ejemplo, son para nosotros.

NIKKO es la marca número 1 en el mundo en vehículos de Radio Control. Los grandes monstruos semi profesionales de escala 1/10 corren a velocidades de hasta 50 ó 60 kilómetros por hora reales, con cristales de frecuencia de tres vías intercambiables, suspensión independiente en las cuatro ruedas, giro proporcionalizado, tracción integral con diferencial autobloqueante y otras maravillas.

Como la empresa NIKKO America Inc. sabe hacer marketing, desarrolla productos que golpean fuerte en nuestros gustos. ¿Quién puede resistirse a esos autores con luces, sonido, humo, efecto de derrape?. Apretar el control y ver que salen arando... Bueno. Sigamos con la nota. NIKKO también desarrolla productos inspirados en vehículos reales, como el Porsche 959 de competición, la Ferrari Testarrosa o el Volkswagen Golf que se comercializará este año de nuestro país.

NIKKO suma a estos y otros productos un service especializado en Seguí 560. Capital Federal, CP 1406, y brinda garantía por seis meses si se envía el certificado correspondiente siguiendo las instrucciones del caso.

Autos sí; pero, mucho más chiquitos

MICROMACHINES acaba de cumplir 5 años en la Argentina. Pero, qué es MICROMACHINES. Una gigantesca línea de vehículos a la escala más pequeña que se pueda imaginar. Automóviles, aviones, helicópteros, barcos, lanchas, tanques, tablas de windsurf, globos aerostáticos, naves espaciales, zeppelines y todo lo que pueda existir como vehículo. Pero eso no es todo, en las mismas dimensiones existen escenarios de juegos para jugar con estos vehículos con mecanismos, transformaciones electrónicas, luces, etc.

Debido al gran éxito a nivel mundial, GALOOB, la compañía creadora de la línea, ha seguido desarrollando infinidad de nuevos modelos y accesorios, como los increíblemente bien diseñados ZBOTS, unos robots para que el nene juegue un poco y usted los coleccione.

Nintendo en la Argentina

Nintendo of America Inc., la filial de la compañia japonesa que se encarga de la comercialización de sus productos en todo el continente americano, ha designado como distribuidora en la Argentina, a partir de este año, a la firma CELY ARGENTINA S.A. compañía que resulta de la unión de CELY, la distribuidora uruguaya para los productores NINTENDO, y JOC S.A. una de las compañías líderes en juguetes de la República Argentina.

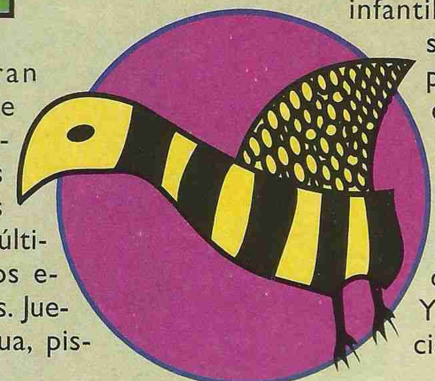
Cely Argentina distribuirá intensivamente los productos Nintendo con una política de saneamiento de mercado. NINTENDO of America comenzó sus gestiones ante el gobierno argentino para proteger intelectual y comercialmente sus productos. Esto significaría la creación de una nueva legislación de patentes y marcas para accionar contra productos no licenciados que imiten cualquiera de los sistemas patentados por NINTENDO.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

FUERA DE CASA

Un lugar para que jueguen a los que les gusta

Se trata de La Juguería, un lugar especial que está en Medrano 1580 Capital. Lo visitamos y nos pareció espléndido. Espacios de juegos para chicos de 1 a 12 años, lo que abre un lindo abanico para toda la familia menor. Encuentran allí desde los juguetes más sencillos hasta los últimos juegos electrónicos. Juegos de agua, pistas de prueba para comprobar que los juegos funcionan de maravilla, bar infantil para pasarla diez puntos, computadoras que cuentan los secretos de cada juego. Y un especial "rincón de la alegría". El precio, según dice la promoción (y es cierto) es igual a los de una golosina. Esto se completa con un lugar para los más chiquitos.
Detalle: Se puede abonar con tarjetas de crédito y cheque a sola firma. Turnos de juegos: Lunes a viernes 16, 17 y 18 horas. Sábados 16 horas. Tanto para nenas como para varones.



El exprimebocho

Aquí le presentamos sin mas vueltas unos problemas nada sencillo. Vamos que usted puede!. Demuestre que sabe y que no hay nada que lo detenga en eso de analizar, resolver e ingeniárselas para no quedar mal con usted mismo.

Juego 1

Dos de estas palabras son sinónimas:

a) Distendido
b) Algido
c) Superior
d) Caliente
e) Frígido

Juego 2

Con qué número continúa esta serie:

22 16
17 13
12 10
7 ?

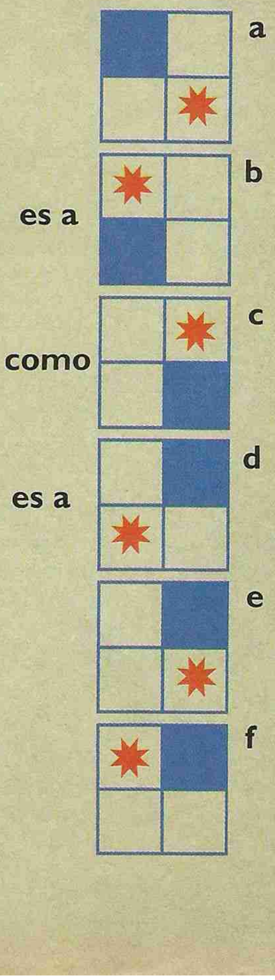
Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Juego 3

El doctor Carlos Rojo se encuentra con el arquitecto Aníbal Negro y el abogado Luis Blanco. "Qué gracioso dice Blanco. Nuestras corbatas son del color de nuestros apellidos: en una predomina el blanco, en la otra el rojo y en la tercera el negro". "Es verdad, afirma el arquitecto, pero ninguno lleva el color que corresponde a su apellido". Sabemos que la corbata del abogado es roja.
¿Qué color de corbata lleva cada uno?

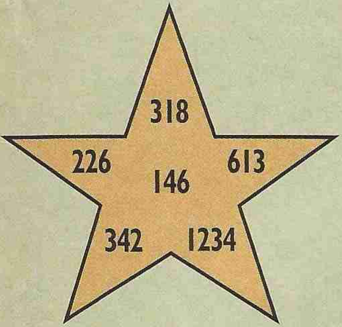
Juego 4

Este es un poco más difícil



Juego 5

¿Cuál de los números que están dentro de la estrella difiere del resto?



Juego 6

¿Cuál palabra y el complemento difiere de las otras tres?

CABALLO ......DP
DAMA ....EB
ALFIL ....CR
TORRE ....UF

Material escaneado por: ... para /TOPKIDSCLUB

Juego 7

Debemos completar los espacios vacíos y así obtener dos palabras con sentido en cada línea.

a) PRA (..........) NAR
b) RES (..........) MAR
c) GRI (..........) VER
d) SOL (..........) DOS

Juego 8

Una fácil. Hay comercios donde no todos los productos son buenos. En el de este problema vendían huevos. En una caja habían puesto cuatro docenas de huevos: pero, por cada docena hay cuatro huevos podridos, lamentablemente. **¿Cuántos son en total los huevos en buen estado?**

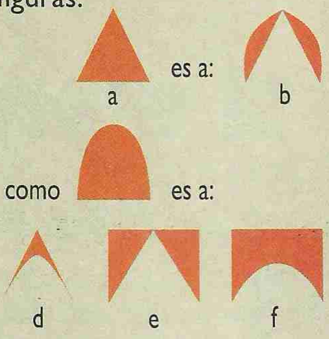
Juego 9

En estas seis palabras cuyas letras están desordenadas, se ocultan nombres de ríos americanos… menos en una. ¿En cuál?

a) ZNOMAASA
b) JERMEOB
c) NOICORO
d) OSFRAMO
e) ÑAORMAN
f) IMIUSR

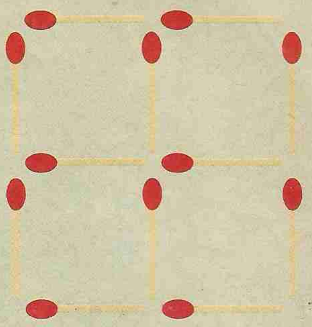
Juego 10

Veamos estos juegos con figuras.



Juego 11

Tenemos cuatro cuadrados juntos hechos con fósforos que forman un cuadrado mayor. Si se quitan tres fósforos pueden formarse tres rombos. Busquemos unos fósforos y hagamos la prueba…



Soluciones

1 b) y e)

2 7

3 El abogado Blanco no tiene corbata roja y, por lo dicho, tampoco blanca. Por lo tanto en su corbata predomina el negro.
El doctor Rojo no tiene corbata negra (que la tiene Luis Blanco) ni corbata roja. Por lo tanto, en la suya, predomina el blanco. Lógicamente la corbata de Aníbal Negro es Roja.

4 La figura d). Mientras que el sector verde se desplaza en sentido contrario al de las agujas del reloj un cuarto de vuelta cada vez, la estrella roja se desplaza media vuelta.

5 613. En el resto de los números el producto de las cifras da 24.

6 Alfil. En las demás palabras las letras de la derecha son las que, en orden alfabético, le siguen a la primera y la última, respectivamente

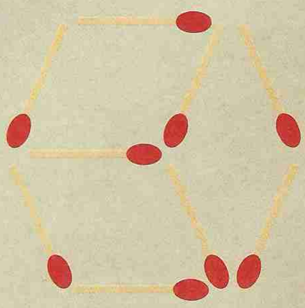
7 a) PRA (DO) NAR
b) RES (TO) MAR
c) GRI (LLO) VER
d) SOL (DAR) DOS
Si encontraste otras posibles valen.

8 ¡Claro 32!

9 La d) que, ordenada, designa a Formosa, una provincia, pero no un río. El resto son AMAZONAS, BERMEJO, ORINOCO, MARAÑON, MISURI.

10 d

11



Y Cupones

Top Kids Games

Voto Por:
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Consola
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Consola Preferida ....

Top Kids Music

Nacional
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Internacional
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....
7) ....
8) ....
9) ....
10) ....

Top Kids Toys

Nenas
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

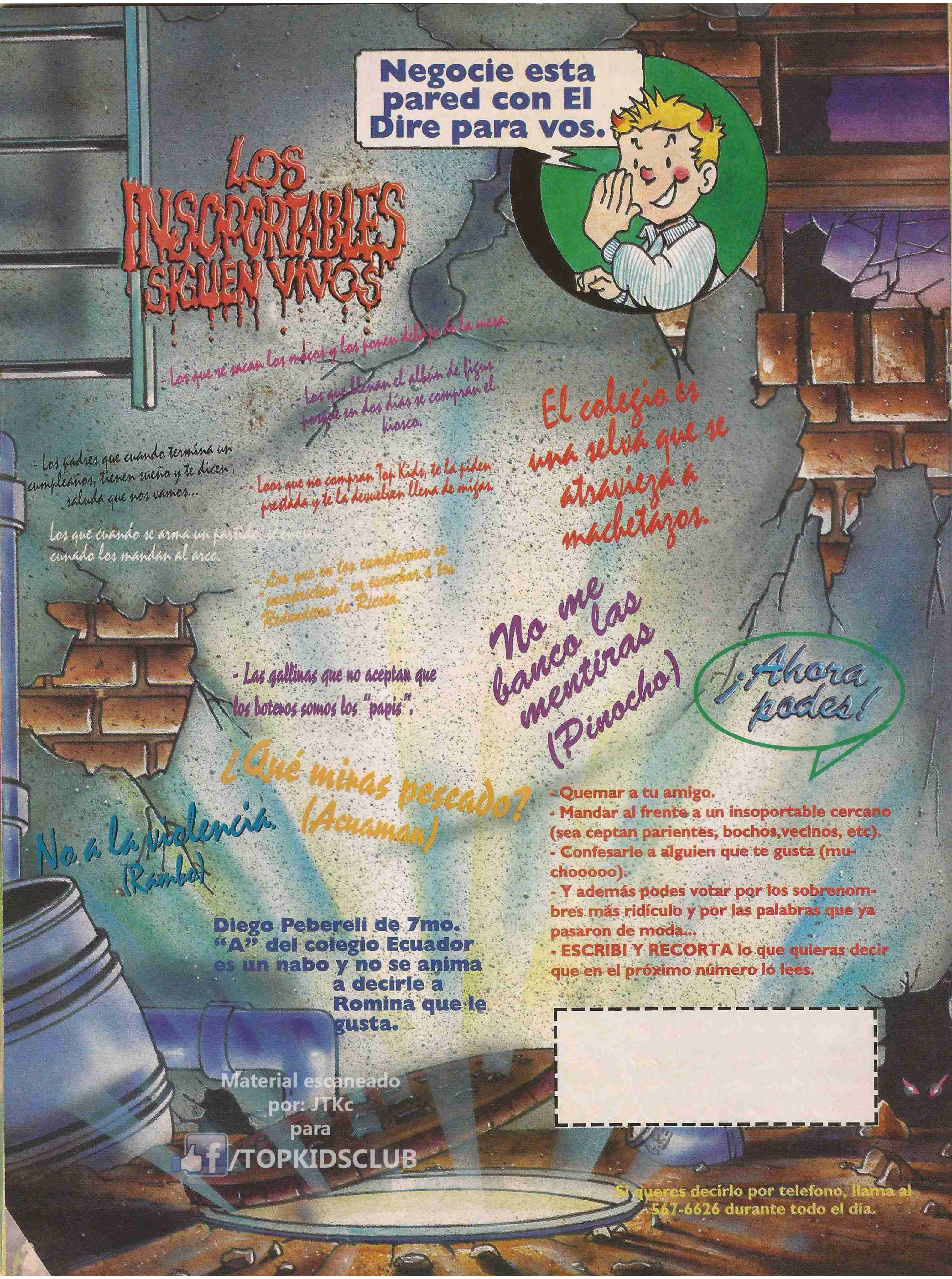
Varones
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Juegos de Mesa
1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....

Y no te olvides de participar por el Concurso de la serie DRAGON BALL Z llamando ATC de lunes a viernes a los Te. (01) 802-6001/6

Las cartas envialas a:
Felipe Vallese 1558
(1406) o ATC
Figueroa Alcorta 2977
(1425) Cap. Federal

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTkc para /TOPKIDSCLUB

¡NO SOY NINGÚN PAVO!

La Columna del Lic. Liberato Verdi

Leí la carta de un chico que expresaba que si yo decía pavadas, era porque era un pavo. ¡Así está la niñez, la juventud y la adultez de nuestra patria! ¡Yo no soy ningún pavo! Soy, simplemente, un genio. Lo que pasa es que, como todos los genios, soy un incomprendido. Tengo lo que se llama un "pensamiento lateral", mi mente atraviesa regiones desconocidas para la mayoría. Ejemplo: para tocar el piano y ahorrar esfuerzo, muevo los dedos en el mismo sitio, mientras dos corpulentos ayudantes mueven el piano de un lado a otro. ¿Otro ejemplo? Bien, los amados ecologistas dicen que la lluvia ácida, producida por gases dañinos que libera el hombre, afecta seriamente a las plantas, los ríos, los lagos y a las criaturas que viven en ellos. ¿Y qué proponen? Que dejemos de producir lluvia ácida. ¡Ja! Esa¡ sí que es una pavada. ¿Y cómo? Usando menos energía, no andando en auto y otras cosas.
Yo, el muy querido Lic. Liberato, sabiendo que la acidez se puede neutralizar con un agente azucarado, digo, en cambio: echémosle azúcar a la lluvia para quitarle la acidez. Aviones equipados con azúcar molida dejarían caer el dulce elemento sobre las nubes, y todos felices.
Especialmente los niños, que, con la boca abierta de par en par, no dejarían escapar una gotita de esta benéfica lluvia dulzona. Y los animalitos de los bosques y zonas lacustres, saltarían de contentos. Esto es pensamiento lateral, y no lo que dicen por ahí. Gracias por los aplausos que me brindan desde sus hogares y, recuerden, ¡salven el pasto!

SABÍAS QUE...

- El femenino de "cartero" es igual al masculino: "la cartero". Espantoso, ¿verdad?
- En Uruguay, la tasa de analfabetismo es la más baja del continente: 3,8%. ¡Grande, orientales!
- Se dice que las banderas de diversos países de América Central (Guatemala, El Salvador, Nicaragua y Honduras) están inspiradas en la bandera argentina.
- Hit es un "anglicismo" (o sea, palabra que viene del idioma inglés). Un término del béisbol que significa: golpe dado con el bate, de tal manera que ningún adversario pueda atrapar la pelota.
- En Argentina, Chile y Colombia, la moneda es el PESO, en Perú es el NUEVO SOL; en Paraguay, el GUARANI; en Venezuela, el BOLIVAR; en Bolivia, el BOLIVIANO; en Ecuador, el SUCRE; en Brasil, el CRUZEIRO REAL y en Uruguay el NUEVO PESO.
- Júpiter, el planeta más grande del sistema solar, es, en esencia, un cuerpo líquido. En su constitución predominan el hidrógeno y el helio.

HUMOR TOP

• La hermosa muchacha estaba tomando sol sobre una roca, muy cerca del mar. De pronto, un enorme pulpo salió de las aguas y la aprisionó con sus tremendos tentáculos. Ella alcanzó a decir: "Ay, Juan Pablo... No me abraces así, que mamá puede vernos".

• El tipo decía que tenía ojos saltones porque trabajaba de domador de canguros.

• El nene, cuando salía de la escuela, agarró por un camino que no conocía y se perdió en un pantano. De pronto, vio que una ciénaga lo tragaba. Con dificultad, se pudo tomar de una rama y, tras gran esfuerzo, se salvó. Cuando, agotado, llegó a la casa tuvo que escuchar a su mamá, que le decía:
– ¡Ja! ¡Ya tuviste que pisar el barro!

• La señora en la Gran Tienda:
– ¿Ésta es la sección reclamos?
– Sí, señora. ¿Algún problema?
– Mire: el sombrero que me vendieron me queda muy chico
– No se preocupe. Vaya al segundo piso y pregunte por el jíbaro reducidor de cabezas.

• Un nenito está haciendo travesuras, cuando su madre le dice: "¡Juanito! ¡Vete a dormir!" Y el nene contesta: "Pero ¡mamá! ¡Vos estás cansada y me mandás a dormir a mí"!

Julio de Bella Vista,
Tucumán.

• Era tan viejo, que sólo los remedios vencidos le hacían efecto.

(También lo mandó Julio)

JUEGOS

¿ASI QUE SOS UN EXPERTO?

Muchos lo dicen, pocos lo son. Para comprobar tus conocimientos sobre los games, uní con flechas los personajes y los games que corresponden. ¡Ojo! Si lo resolvés, no te agrandés, que tampoco es tan difíicil.

a) GORO	a) SUPER MARIO
b) CHUN-LI	b) ZELDA
c) LIBERATO	c) SONIC 2
d) LUIGI	d) STREET FIGHTER 2
e) LINK	e) MORTAL KOMBAT
f) TAILS	f) UN LOCO SUELTO

¿ASI QUE TE AGRANDASTE?

...y te dijimos que no te agrandaras. Pero no nos hiciste caso. Como castigo, tratá de resolver éste. Ahora no te achiques.

a) FOX MC CLOUD	a) SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO
b) DAFFY DUCK	b) METROID
c) H. PIPPEN	c) STAR FOX
d) ACUMA LONG	d) THE MARVIN MISSIONS
e) S. ARAN	e) NBA JAM

Soluciones

2) a-c ; b-d ; c-e ; d-a ; e-b .

1) a-e ; b-d ; c-f ; d-a ; e-b ; f-c .

LO MÁS DE LO MÁS

➳ ¿Te gusta la tortilla de papas? ¿Sí? Lástima, entonces, que no estuviste en La Coruña, España, el 26 de junio de 1990. Fue la más grande que se conoce. La hicieron en una sartén de más de cinco metros de diámetro. Utilizaron 3.705 kilos de papas, 345 litros de aceite, 100 kilos de sal, 114 kilos de pimientos y, lean bien, 19.800 huevos. Las gallinas hicieron una manifestación de protesta.

➳ El muñeco de nieve más alto se construyó en Valdez, Alaska, Estados Unidos, en 1992. Trabajaron varias personas, claro, y llegó a los 23 metros y 22 centímetros de altura. Eso sí, con el tiempo, se derritió..

➳ La muralla más larga del mundo es la Gran Muralla china. Se terminó durante el reinado de Chin Shih Huang-ti (221-210 a. de C.) La línea principal tiene 3.460 kilómetros (más que de Buenos Aires a Ushuaia) y 2.800 kilómetros más de ramales. La altura varía entre los 4 metros y medio y los 12 metros. Se asegura que, cuando se construyó, medía cerca de diez mil kilómetros.

DEPORTES EXTRAÑOS

MOTOBALL Se juega con una pelota de fútbol y los jugadores van montados en motos, impulsando la pelota con las ruedas. El arquero ataja de a pie. Suponemos que debe tener cuidado de que no le hagan goles y de que no lo atropellen las motos.

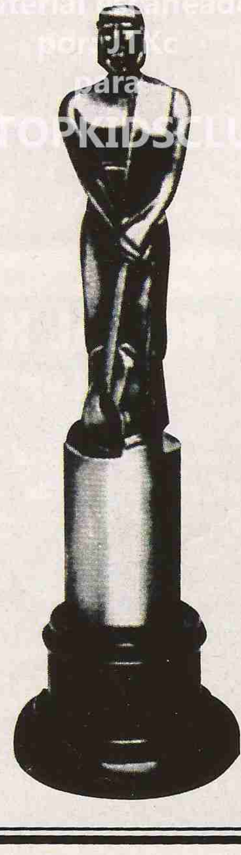
GOMONES Por lo general, se practica en ríos de deshielo en Europa y también en el sur argentino. Se usan botes de goma y un remo para deslizarse en las aguas rápidas. Invariablemente, uno termina empapado.

LUCHA DE PESCADORES Lo practican los pescadores alemanes. Cada uno de los competidores tiene que pararse en el extremo de su bote, una especie de góndola. Desde allí, con un palo de unos dos metros de largo, tiene que tratar de que su contrincante caiga al agua. Hermoso deporte, ¿verdad?

Jocsa

Agradece a APTRA por el Martín Fierro otorgado a su programa "No te quedes afuera" y felicita a todo su equipo de producción por el premio obtenido. Este mismo equipo es el que produce Top Kids y, seguramente, en junio del '95 estaremos palpitando otro Martín Fierro.

De Jocsa, lógicamente.



Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

SUPER ESPECIAL DE

Y como te prometimos en el número anterior te traemos montañas de passwords y más trucos para el Mortal Kombat II.

NBA JAM - SNES / MEGA
¡MAS PERSONAJES OCULTOS!!!!

En este game no sólo se puede jugar con los 54 jugadores de la NBA, sino que también se pueden usar personajes ocultos que poseen otras habilidades. Para usarlos tene´s que contestar que sí cuando la máquina te pregunta si querés poner tus iniciales. Poné las dos primeras y el cursor sobre la tercera. Después apretá los botones que te indicamos a continuación. Todos al mismo tiempo:

Personaje	Nombre	Para SNES	Para MEGA
TURMELL	MJT	START, R + A	START+A
Sal Di Vita	SAL	L, R+X	START+C
Rivett	RJR	START, R+X	START+B
Bill Clinton	ARK	START, L+X	START+A
Al Gore	NET	L, R+A	START+B
Weasel	SAX	L, R+X	START+C

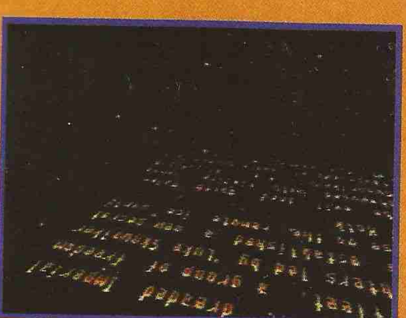
Quienes son estos personajes? La mayoría son los programadores del game, excepto Clinton y Gore, que son el presi y el vice de USA.

MORTAL KOMBAT II - ARCADE
Personajes ocultos: Jade

Jade es uno de los personajes ocultos más fáciles de encontrar en el MK II. A veces está detrás de un árbol en la escena del bosque o aparece antes de un round para darte pistas de cómo encontrarla.
Para pelearte contra ella, lo que tenés que hacer es lo siguiente: Llegá al round que está justo antes del round del signo de pregunta. En esta pelea hacé un round usando solo el botón de patada baja. No podés usar ningún otro botón, así que lo que conviene es tratar de matarlo dando saltos. Podés usar los continues que quieras, así que no importa si perdés la primera vez.
Una vez que mataste a tu adversario, serás transportado a la cueva de Goro (del MK I) y pelearás contra Jade.

SUPER STAR WARS 2: THE EMPIRE STRIKES BACK - SNES
Rotá los gráficos

Este truco no sirve de mucho, pero es divertido mirarlo. En la pantalla que aparecen las opciones Start, options y passwords apretá el botón "Y" cuatro veces. Si funciona el truco vas a oir que Darth Vader dice "Impressive". Ahora empezá un juego nuevo y mirá la presentación. Con los botones L y R vas a poder rotar los gráficos de las naves y el texto.



PASSWORDS

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Super especial de passwords

MORTAL KOMBAT - MEGA

"ReptiSonya": Mitad Sonya, mitad Reptile!

Este truco te permite jugar contra Reptile, y después contar algo que parece ser una cruza de Reptile con Sonya y que tiene unas tomas espectaculares.

Para este truco tenés que meter el "Cheat Mode", que te presentamos en el número anterior de la revista. Si no lo tenés, perdiste... bueno tal vez no, porque somos tan buenos que te lo repetimos: En la pantalla en la que decidís si empezás a jugar o no, apretá ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, A, DERECHA Y ABAJO. Si el truco funciona te va a aparecer una tercera opción que dice "Cheat enabled". Entrá en esta opción y poné los flags 0, 2 y 3 en ON. Poné el "Plan Base" en 3 y el "First Map" en "The Pit". Ahora llegá hasta el primer endurance (es cuando te peleás con dos enemigos en un mismo round). Esto tiene que resultarte muy fácil ya que con, este truco podés matar a tus oponentes de un solo golpe. Hacé el primer endurance y si el segundo no es en el "Pit" (el pozo que tiene estacas es donde podés arrojar a tus enemigos cuando los matás) perdé a propósito y continúa las veces que sea necesario. Una vez que te toca el "Pit", matá a tu oponente haciendo "Double Flawless" (que no te peguen nunca) y el Fatality. Ahora vas a poder pelearte contra reptile. Si lo matás, va a aparecer "ReptiSonya", nuestro amiguito/amiguita (no estoy seguro!) que tiene unas tomas espectaculares!

Bubsy - SNES/MEGA

Nivel 5:	LBLNRD
Nivel 10:	MSFCTS
Nivel 15:	BTCLMB

Pilotwings

Helicóptero I:	108048
Area 5:	400718
Area 6:	773224
Area 7:	165411
Area 8:	760357
Helicóptero !:	882943

SUPER NINTENDO

The Addams Family
Falta solo Morticia:
BLKX8
Plugsley esta libre:
BZYXC
72 VidAS (falta Fester):
BDSXY

Krusty's Super Fun House

Para tener vidas ilimitadas + Todas las puertas abiertas + Tortas infinitas (al apretar L y R juntos): JOSHUA

Populous

Mundo 586:	B2L41H5L4
Mundo 921:	N2M2K45RD

Top Gear:

	Niveles:		
	Amateur	Pro	Champion
América	MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED
Japón	GEARBOX	FOUR MEG	OILCLOTH
Alemania	CAR PARK	THEWORLD	WRECKAGE
Scandinavia	ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE
Francia	EMULATOR	ALCHEMY	EPYLLION
Italia	ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON
Gran Bretania	HORIZONS	SEASONAL	KEELSON

The Legend of the Mystical Ninja

Level 5:	$wh:J:
Level 9:	H-WNxN

Lemmings

Taxing Level 30:	WFCSHNT
Mayhem Level 30:	ZTTGRFH
Sunsoft Level %:	KCGHCNC

SUPER STAR WARS 2: THE EMPIRE STRIKES BACK - SNES

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Level 1:	CSPTNP
Level 2:	NSRSCL
Level 3:	HMGPWJ
Level 4:	LDGLTJ
Level 5:	WLJWDN
Level 6:	NCCGSP
Level 7:	GJBHNF
Level 8:	MCDGRJ
Level 9:	PGPNMG
Level 10:	NGMSJB
Level 11:	RLMSWJ
Level 12:	SWPMSS

Te recomendamos darle un vistazo a los niveles 3 y 6, están espectaculares!

NINTENDO

Castlevania III

Para tener 10 Vidas meté en vez de tu nombre: HELP ME

Lemmings

Tricky Level 25:	JQTVYR
Taxing Level 24:	MRGHFW
Mayhem Level 12:	GLSHSL

Adventures of Lolo

Piso 5, Cuarto 5:	CMZJ
Piso 7, Cuarto 4:	DCYT
Piso 8, Cuarto 5:	DLYK
Piso 9, Cuarto 2:	DPYH
Piso 10, Cuarto 3:	DZVY

Bubble Bobble

Round 11:	BCJJI
Round 30:	AGJJJ
Round 39:	IABBG

Selección de Round: DDFFI

Adventures of Lolo II

Piso 4, Cuarto 5:	HHKK
Piso 6, Cuarto 4:	HJKR
Piso 8, Cuarto 1:	QVDT
Piso 9, Cuarto 5:	QJDR
Piso 10, Cuarto 4:	VPDP

Niveles Extra Difíciles: PROA, PROB, PROC y PROD

Castlevania II

Todos los items: RIG7 NVFX E45V 07BT

Burai Fighter

Level 4:	DOLL
Level 5:	EDEN
Level 6:	FACE
Level 7:	GAME

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

GAME BOY

Gremlins II

Stage 3-1: NJTD
Stage 4-1: SHMC
Stage 5-1: NXRD

Gargoyle's Quest II

Ultimo nivel: 69797945-9505559

Gargoyle's Quest

Ultimo nivel: SWXE-CBFJ

Burai Fighter

Level 2: HGKM
Level 3: CPFG
Level 4: JJCM
Level 5: DKLF

Kid Icarus

Stage 4-1: 00008p 414100 03G00H 1500eB

Castlevania II: Belmont's Revenge

Prueba de sonidos:	Corazón, Corazón, Corazón, Corazón
10 Vidas:	Vela, Vela, Corazón, Corazón
Castillo de Drácula:	Corazón, Cristal, Vela, nada
Castillo de Dracula 2:	Corazón, Vela, Cristal, Cristal
Contra Drácula:	Crital, Corazón, Vela, Corazón

MEGA

Zombies ate my neighbours

Level 05:	CYZQ
Level 00	GBRS
Level 13:	DCFK
Level 17:	BMLK
Level 21:	PQBR
Level 25:	LLNN
Level 29:	QNKR
Level 33:	SDHM
Level 37:	BKVR
Level 41:	BZPM
Level 45:	BNYZ
Final:	QSDZ

Splatterhouse 3

Stage 2:	REISOR
Stage 3:	ETLBUD
Stage 4:	TEKROH
Stage 5:	ELPOEB
Stage 6:	LILITH
Stage X:	GOFMTS

Spider-Man

(Para Mega y Sega CD)

Level 2:	ELECTRO
Level 3:	WALABY
Level 4:	GALLON66
Level 5:	FALCON 499
Level 6:	HELPINHADN
Level 7:	PUBLIC45
Level 8:	KIDNEY2
Level 9:	PENCIL6

Mutant League Football

Para usar estos passwords tenés que jugar con los Dragons

Playoffs:	HIG1111111
Mutant Bowl:	HIL1111114

LO QUE SE VIENE:

Te gustaron los personajes ocultos del NBA Jam? Bueno, para el proximo número te vamos a dar unos códigos que te permiten embocar siempre los triples, darle más velocidad al juego, tener "Turbo" ilimitado, siempre quemar el aro, más personajes ocultos y mucho, pero mucho más!
También, como habrás adivinado, te traeremos más trucos, tomas y fatalities para el Mortal Kombat 2!!!

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Boca

Las cartas son muchas y nos gustaría contestarlas todas, a veces no se puede; pero, les ase-

DAMIAN BELTRAMINO
de CAPITAL. Hiciste unas cuantas sugerencias inteligentes. Y en casi todas, como pudiste ver, te hicimos caso. Más páginas, más videojuegos, más de todo nos pediste, y cumplimos. Nos gusta mucho tu idea sobre un artículo que hable de libros y revistas. Vamos a ver...

MARTIN GOLDSCHMIDT
de CAPITAL. Nos cuenta que le encanta la revista y que el muñeco de mortal Kombat es ideal para adornar, o para prestárselo a su hermanito cuando no quiere que lo botonee. Nos pide que hablemos sobre juegos de PC. Seguramente, ya habrás visto en la página 13 el juego "Doom", que es nuestra primera novedad en juegos de PC. Esperamos que te guste.

FRANCISCO MARZAN
12 AÑOS, SANTOS LUGARES; MARCELO SIMEONI de COMODORO RIVADAVIA; GERMAN R. CORDOBA, 15 AÑOS de RIO IV y algunos otros:
Ya tendrán más novedades sobre Mortal Kombat II.

JULIO C. JURI ACOSTA
de BELLA VISTA, TUCUMAN. La historia del Mortal Kombat II llegará a su tiempo. Me gusta mucho que te haya parecido muy buena la nota "Campo minado", de "Figurita Difícil". Los chistes son bárbaros y los publicamos en este número.

Para DANIEL
de CAPITAL, JUAN PABLO CARTALANI de ROSARIO, ALFONSO GARCIA de BOULOGNE, DIEGO G. FERNANDEZ de VILLA LUGANO, DIEGO BRIZUELA de CAPITAL, LUCIANO ABEL BARAGLIA de LA TABLADA.
A ustedes y a los otros chicos que preguntan cómo hacer para ser socio del club de TOP KIDS, les decimos que en este mismo número está la respuesta. ¡Ah! También comenzaremos a publicar dibujos. Seleccionaremos los mejores que lleguen a partir de este número.

DIEGO MANSILLA
14 AÑOS, de LOS POLVORINES
TOP KIDS, por ahora, no puede ayudarte en la compra de lo que pedís ni en lo del rifle. El club tal vez pueda hacer algo. Para eso falta muy poco.

MARTIN FARIAS
11 AÑOS, de CAPITAL.. Sub Zero, como ves, salió con este número. Estamos hablando con la gente de Street Fighter, a ver si nos acompañan de alguna manera en el futuro.

LUCIANO VECCHIO
de ZARATE. Algunas de tus preguntas se revelan (más o menos) en este número. La revista y el programa tienen secciones similares porque son la misma cosa: una, escrita, otra para TV. El nombre completo de W.B. es Washington Báez. Cierto, la caricatura que aparece por ahí se parece a Pablo Marcovsky. Hay que ser tolerante con Liberato, sólo trata de confundirnos sanamente. "Figurita Difícil" es para leer solamente si tenés muchas ganas. No creo que el negro que acompaña a Sonya sea Jax. Ésta no es una revista de comics: es una revista con UN comic.

LUIS VALDIVIA
de CAPITAL.. Nos pide desesperadamente información, trucos, passwords, novedades y todo lo que tengamos sobre juegos deportivos, en especial basquetbol y fútbol. Querido Luis, trataremos de cumplir con lo que pedís.
Teníamos previsto publicar una nota sobre los mejores juegos de fútbol para consolas y PC. Lo haremos en el próximo número.

LEANDRO AGUIRRE
de LONGCHAMPS. Quiere saber si el Mortal Kombat para Super Nintendo tiene el código para sangre y, si no es así, por qué Mega lo tiene. No, el Mortal Kombat para Super Nintendo no posee ningún tipo de código que le permita tener sangre. Esto es porque NINTENDO tiene la saludable política de no poner excesiva violencia en los juegos, evitando dar un mal ejemplo a los chicos. En cambio, a Sega le da lo mismo, por eso decidió copiar fielmente al Arcade.

LEANDRO ZURRACO
de CAPITAL.. Pregunta si Reptile se puede usar en el Mortal Kombat de Game Gear. No, Reptile no fue incluido en la versión para Game Gear, por razones de espacio y capacidad de la consola. Tampoco fueron incluidos Kano y la parte de abajo de la escena del "Pit", que es necesaria si querés pelear contra Reptile. También nos pregunta Leandro por qué los trucos de Mortal Kombat son sólo para SNESS y el Mega. La respuesta es que nosotros tratamos de publicar todos los trucos que existen para este game. Igualmente, el mes que viene vamos a tratar de publicar todos los trucos que hay para el Mortal Kombat de Game Boy y del Game Gear. Sobre la película "Double Dragon", te diremos que va a ser, definitivamente, con actores, pero no podemos contarte más. Para más información, leé las noticias Top Secret de este mes.

LUIS MARIA VALLEJO
de TUCUMAN. Considera que el precio de la revista es justo, teniendo en cuenta la figura articulada. No podemos decirte aún con qué muñecos coleccionables seguiremos cuando completemos los NUEVE de Mortal Kombat, con Goro y Shang Tusng INCLUIDOS, por supuesto. Del club hablamos en otra parte de este número.

Correo de los chicos

bierta

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

guramos, que estamos haciendo todo lo que podemos, así que, paciencia...

GUSTAVO E. RECLOUX

12 AÑOS, SAN SALVADOR DE JUJUY
Pregunta: ¿En qué número vendrán Rayden, Kano y Sonya? Kano vendrá en el próximo número: te avisaremos cuando tengamos a la muchachita y al dios del trueno. ¿Cuál es el mejor muñeco de todos? ¿Va en gusto? El sabio loco no cambia a Sonya por ninguno. ¿Cuántos capítulos tiene el comic del Mortal Kombat? Finalizó el pasado número, pero en éste llega DRAGON BALL Z, la supercreación de Akira Toriyama, el gran éxito mundial. ¿Por qué el programa de TV dura tan poco? Bueno, ahora vamos, también, todos los días a las 11. No es poco.

GASTON KLIPAUKA

11 AÑOS, OBERA, MISIONES. Nos escribe desde su hermosa ciudad misionera, y nos cuenta que es bastante bueno en el "Mortal Kombat" y que está estudiando computación y Kung Fu. Un día de éstos, a lo mejor, lo vemos combatiendo con Goro a patada limpia. Y aquí tenemos algunas de sus preguntas y nuestras respuestas: 1) ¿Por qué la revista N° 1 no llegó acá, a Misiones? Nuestro primer número llegó a tu provincia. Tal vez no estaba en tu kiosco o se agotó. 2) ¿Cuál es el precio de un "arcade"? Los precios de los "arcades" varían mucho, según el modelo, y no son nada baratos. 3) Cuando saquen todos los muñecos del "Mortal Kombat", ¿la revista dejará de editarse? ¡Claro que no! Después habrá otros muñecos tan buenos como éstos. 4) ¿Por qué en la revista ponen los rankings de los juguetes de nena, si la revista es para varones? Porque descubrimos que muchas nenas leen TOP KIDS de "ojito" o la compran a escondidas. Y, además, Gastón, una columnita chiquita en un rincón, no le hace mal a nadie.

LUCIANO ABEL BARAGLIA

de LA TABLADA. Nos felicita por la revista y nos hace algunas preguntas que aquí respondemos: 1) ¿Algún canal de TV piensa pasar la serie DRAGON BALL? Bueno, en estos momentos lo hace ATC, a las 11 de la mañana, de lunes a viernes, en un programa que, casualmente, se llama TOP KIDS y que conduce un tal Pablo Marcovsky. No te lo pierdas. 2) Los muñecos de DRAGON BALL Z ¿los van a poner en la revista? De no ser así, ¿dónde los puedo conseguir? Tengo entendido que esos muñecos ya están en venta en las jugueterías. 3) ¿De dónde sacan el comic de "Mortal Kombat"? Ese comic se publica en Estados Unidos y aquí lo hizo TOP KIDS, con la correspondiente autorización. 4) Me encantaría una sección donde se publiquen dibujos. Te haremos caso a partir de este número. También nos cuenta que es de "Sagitario" y que en el HORROROSCOPO acertaron en todo. Mejor no lo digas, porque el "horroscopero" se agranda.

GRACIAS POR SUS CARTAS

a ARIEL CORDIVIOLA de AVELLANEDA, EZEQUIEL MOZZI de CAPITAL, LUCIANO CASSU ANAZCO de RESISTENCIA, SEBASTIAN SOSA de QUILMES, MATIAS BUSTOS de CORDOBA, MATIAS CARRIZO de LA RIOJA (Sub Zero te cuenta sus secretos en este número), ROMAN VIGNOLO de ROSARIO (responderemos en agosto), FERNANDO GRAMMONTE de ROSARIO, LEANDRO DANIEL GOMEZ de ROSARIO, LUIS ANDRES MURUA de ALTA GRACIA (claro que vas a tener a Goro y a Shang Tsung), CARLOS ARNOSSI de CAPITAL (linda, tu anécdota), ORLANDO PARDO de RIVADAVIA, MENDOZA (pensaremos en eso de entregar cartuchos con la revista, pero no es fácil), JUAN MARCELO MANZOLINI de INES INDART, BUENOS AIRES (estudiaremos tu sugerencia, algo estamos haciendo en eso de agrupar secciones), CARLOS GABRIEL ARNOSSI de CAPITAL (nos gusta que te gusten el programa y la revista), DANIEL RUSSO de CAPITAL, HUGO DAMIAN PASTOR de RIO CUARTO (no sabemos en qué orden, pero Shang Tsung y Goro vendrán entre los muñecos). Igual respuesta para MARCOS CORTESINI de CORDOBA, DIEGO BAGHINO de REMEDIOS DE ESCALADA (muchas de tus preguntas tienen respuesta en este número), PABLO MINOLA de SALTA (bárbaros, tus dibujos) y MARIO SANCHEZ de JOSE C. PAZ (aquí tenés a Sub Zero; ¿querés letras de canciones? Vamos a ver).

PUNTO DE ENCUENTRO

EMANUEL DENICOLAI

15 AÑOS, LAVALLE 970 Dpto. 2 (C.P. 1878) QUILMES. Es fanático de los videojuegos y quisiera tener amigos o amigas por correo. Si viven en la zona, mejor, así algún día pueden encontrarse.

MARTIN EDUARDO FRANCO

11 AÑOS, GUARDIA VIEJA 4020 (1192) CAPITAL. Quiere conocer a un nuevo amigo o amiga. Opina que Liberato Verdi está loco y que no entiende mucho "Figurita Difícil".

DEPOR Kids

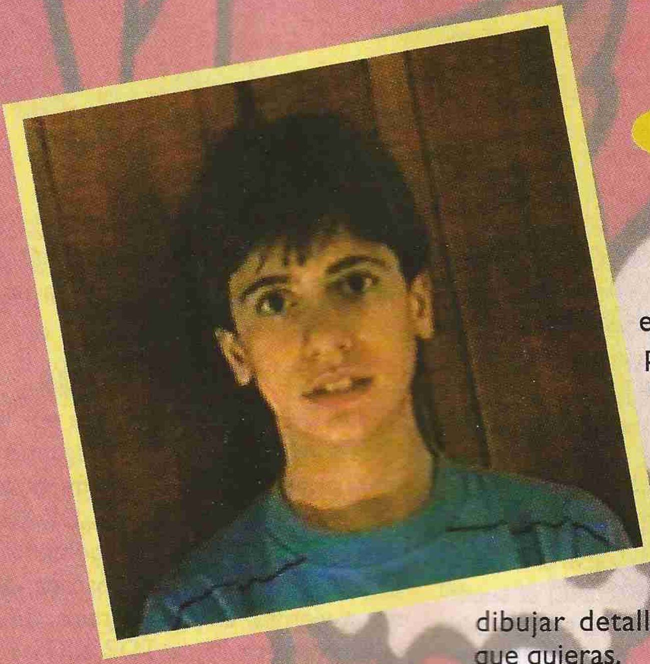
Material escaneado por: JTK para /TOPKIDSCLUB

EN EL MES DEL MUNDIAL, NADA DE FÚTBOL

Así tiene que ser. ¿De qué vamos a hablar en las páginas de DEPOR KIDS, durante la disputa del Campeonato Mundial de Fútbol de los Estados Unidos? Una revista mensual como la nuestra no puede ocuparse de algo que está pasando AHORA. Lamentablemente, cualquier cosa que publiquemos se hace "vieja" antes de que la leas.

Nos quedamos afuera. Como se quedó el talentoso Darío Franco, como se quedó afuera en 1978, nada menos que Diego Armando Maradona. Como se quedaron afuera de este campeonato los inventores del fútbol, los ingleses y como se quedó afuera el primer campeón del mundo, Uruguay. Como se quedó el organizador del próximo mundial, Francia; el campeón europeo, Dinamarca y el que sueña con organizar el mundial del 2002, Japón. Y bueno. En nuestro caso, tenemos una revancha: el próximo número. Se lo dedicaremos al mundial en una reseña única, original, que no tenemos idea de como va a ser.

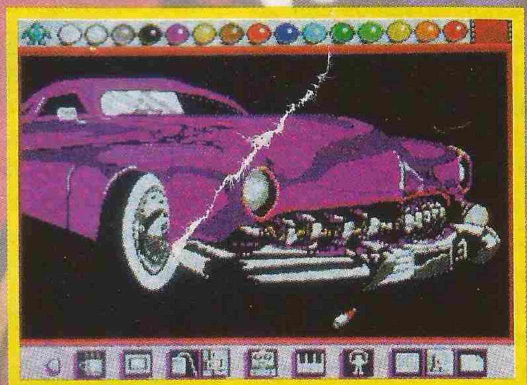
La columna de AKI



Accesorios Hoy: MARIO PAINT

Mi nombre es Aki, y al igual que en Top Kids TV, me voy a encargar, mes a mes, de hablarte de los accesorios más nuevos y espectaculares.

El accesorio de hoy es el Mario Paint para Super Nintendo. El Mario Paint es un cartucho que viene con un mouse y un pad para apoyarlo.



El cartucho trae un programa de dibujo que es muy bueno. Tiene muchas opciones, como, por ejemplo, distintos tipos de líneas y formas geométricas. También podés crear lo que se llaman "estampillas", que son como unas grillas en donde podés dibujar detalladamente todo lo que quieras.

Otra cosa que tiene el juego de bueno, es que podés hacer animaciones, diseñando hasta nueve cuadros que den vida a tus creaciones.

Aparte, el Mario Paint trae un programa de música para ponerle el ritmo que quieras a tu dibujo o animación. Este programa es muy completo y fácil de aprender a usar. Trae de todo; hasta sonidos digitalizados de patos, gatos, perros, chanchos, etc.

En mi opinión, este game es para todo aquél a quien le guste dibujar, aunque no sea bueno en esto, ya que Mario Paint lo hace todo mucho más fácil. Lo único que se necesita es tener creatividad.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Cómo se diseña un Game

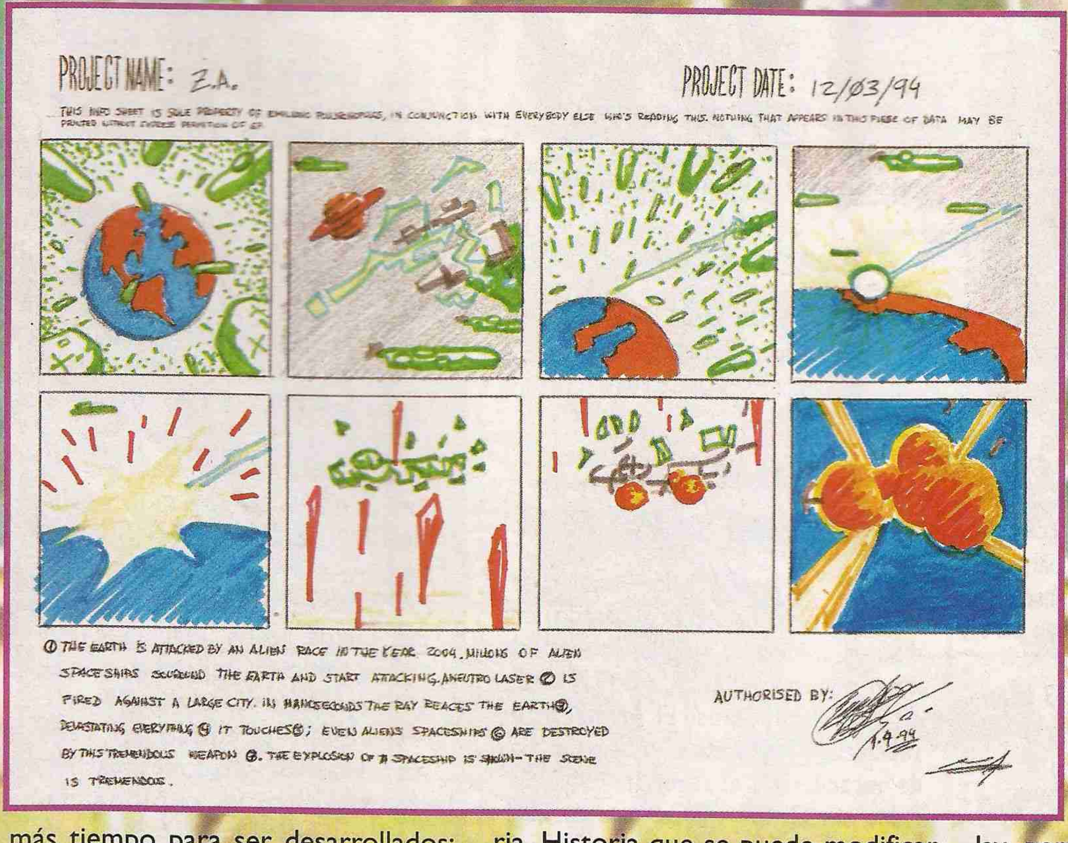
A partir de este número, comenzaremos una serie de notas sobre un tema que ninguna revista se animó jamás a publicar: cómo se diseña un videogame, paso a paso, desde el principio.
Crear un videogame puede ser fácil en algunos aspectos y bastante complicado en otros. El promedio de personas que interviene en la programación de un game es apenas de cinco. Y hasta es posible que un sólo programador cree un game entero. Para crear un videogame, se tarda un año, aproximadamente. Claro que hay games que necesitan más tiempo para ser desarrollados: hacer Equinox para SNES llevó tres largos años.
La creación de un videojuego se divide en varias etapas que, a veces, no se distinguen unas de otras, ya que se entrelazan. La primera de estas etapas es el diseño de la historia.

CREANDO LA HISTORIA

El equipo que tiene a su cargo el diseño del game se reúne todo lo necesario con especialistas en el tema, hasta crear la mejor historia posible. Los diseñadores se ocupan de analizar las características principales del game (cuántos niveles, sonidos digitalizados, efectos especiales o armas pueden llegar a tener) y, a partir de esto, se realiza el borrador de historia. Historia que se puede modificar varias vedes antes del lanzamiento del game.
Hay otro tipo de games en los que la historia está parcial o totalmente creada. Esto sucede cuando el juego se basa en películas (Star Wars, Jurassic Park, etc.) o resulta ser la segunda parte de otro game (Megaman X, Super Mario 3, Sonic 2, etc.). En estos casos, es el game el que se tiene que adaptar a la historia.

LOS ARTISTAS

Durante la creación de un VG, intervienen excelentes dibujantes, que transmiten las ideas básicas del juego para que el resto de los colaboradores pueda ir imaginando cómo va a ser la trama del game.



Esto que ves es parte del borrador de un juego de naves espaciales, que se encuentra en las etapas iniciales de su desarrollo. Con decirte que todavía no se sabe la fecha de su lanzamiento... Este game promete ser muy bueno, pero lo más interesante es que será novedad exclusiva de TOP KIDS. Por lo tanto, tendremos la exclusividad de descubrir, paso a paso, los detalles de su programación. Así te ayudaremos a comprender cada vez mejor el mundo de los videojuegos. Como el juego aún no ha sido "bautizado", no sabemos su nombre. Eso sí: te podemos adelantar que va a tener mucha acción, probablemente al estilo de Axelay, pero combinando esas características con suspenso y tecnología. Por ahora, no se nos permite darte más detalles. Habrá que esperar hasta el próximo TOP KIDS.

E.P.

Vacaciones de invierno

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Decía un chico de esos que sirven como mal ejemplo, que el colegio tiene dos cosas lindas: las vacaciones y las vacaciones de invierno. Ha llegado el mes de julio y con las vacaciones de dos semanas aparecen varios espectáculos para chicos. Pasaremos revista brevemente.

Teatro Opera

Ya tenemos el gran espectáculo de REINA REECH en cartelera. Un despliegue realmente asombroso para **"REINA EN COLORES"**. Toda la música, todos los bailes, todos los personajes de la televisión y todo el talento de Reina para que los chicos disfruten y los padres reconozcan una propuesta diferente. Funciones todos los días y dobles funciones los fines de semana.

Metropólitan 1

"BOSQUE DE CHOCOLATE" con Esteban Villarreal y un elenco brillante para recrear el gran programa infantil en un escenario. Toda la gracia del múltiple Esteban para hacer las delicias de los chicos.
Funciones: sábado y domingo a las 15 (también irá a las 17)

Teatro Lorange

'LA FLACA ESCOPETA" con Linda Peretz y libro y dirección de Hugo Midón. Una historia fresca y ligera, divertida, donde la fantasía y la magia se mezclan.
Funciones a las 15.30 y a las 17.00 hs.

Centro Costa Salguero

"LA BESTIA Y LA BESTIA". Superproducción norteamericana de patinaje sobre hielo con los personajes de la película de Walt Disney.

Luna Park

"CIRCO DE MOSCU". Un clásico que se renueva. Esta vez cuenta con la participación especial de Georgina Barbarossa.

Teatro Cervantes

"EL GATO Y LA GOLONDRINA"
(Títeres)
Funciones: sábados y domingos a las 15hs.

Teatro Liceo

"PANCHITOS DE MOSTAZA", musical escrito por Enrique Pinti.
Funciones: domingos a las 16.30 hs.

Videos: ¿volvemos al futuro?

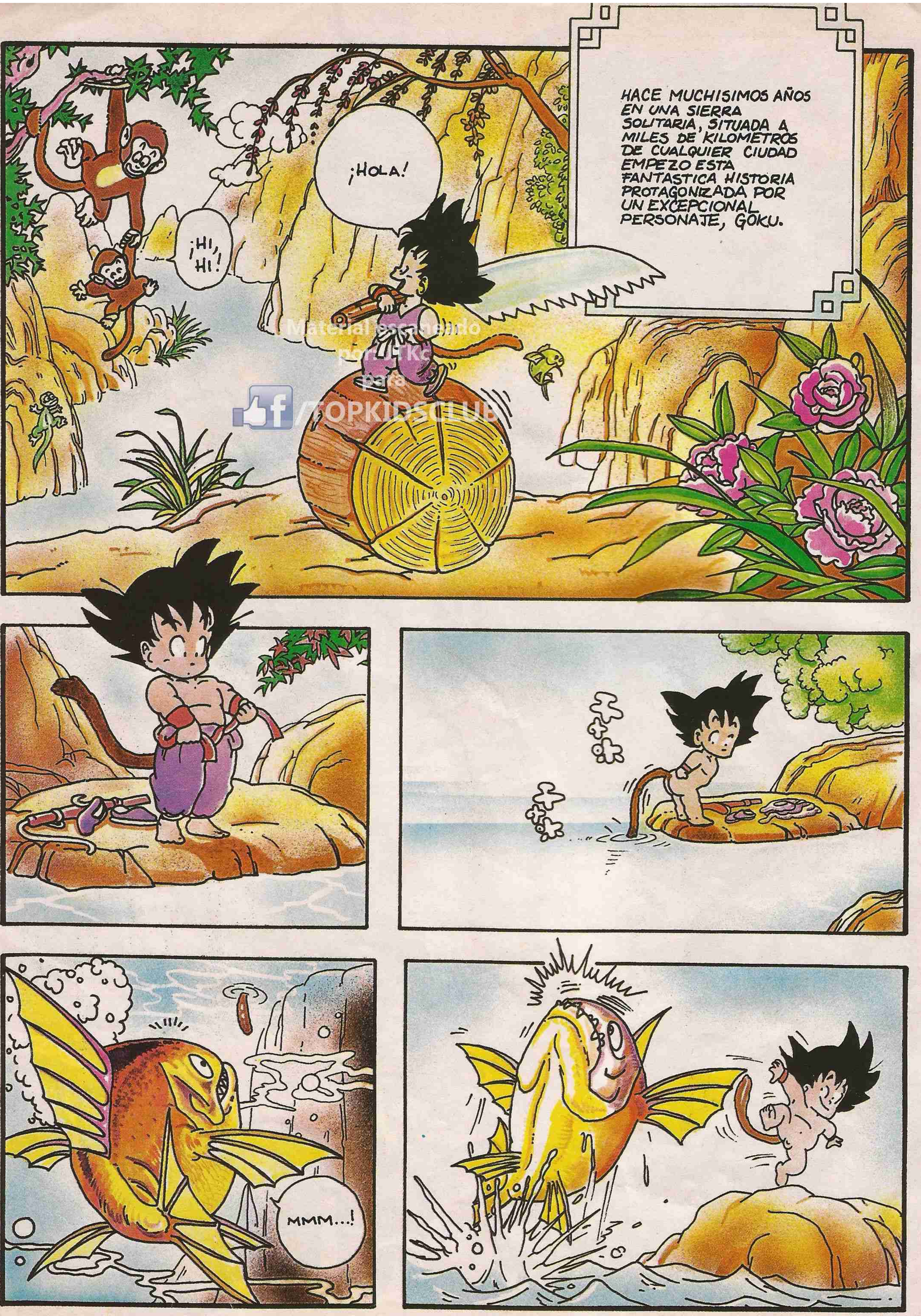
No todo es prehistoria, también se puede viajar al futuro (y al pasado) en dibujos animados. Amblin Entertainment anuncia VOLVER AL FUTURO en tres volúmenes. El primero se subtitula: "Hermanos" y "La familia de vacaciones"; el segundo "Una navidad sin Clara" y "Carrera de Carrozas" y el tercero "tiempo de sapos y "De pelotas ni hablar".
La duración de cada volumen es de 47 minutos, es hablado en castellano y, por supuesto, cada video es apto para todo público

Llegan los Pica Piedras en carne y hueso

Otra vez la época de las cavernas pero con un estilo muy especial. De los dibujos animados de Hanna y Barbera, Los Picapiedras pasaron a ser encarnados por actores muy divertidos. Tal es el caso de John Goodman que, dicen, hace el papel de Pedro mejor que Pedro. Elizabeth Perkins es Vilma, Rossie O' Donnell, Betty y Rick Moranis es Pablo.
La película, que arrancó matando en los Estados Unidos (record de recaudaciones en las primeras semanas), se estrenará en nuestro país el próximo 14 de julio.
Como ocurre muchas veces, detrás de la película de éxito viene "merchandising". Y ya hay de todo con las figuras de los Picapiedras: remeras, camisas, buzos, jeans, joggins, caramelos, chicles, galletitas, sábanas, acolchados, toallas, figuritas, álbumes, chocolate con sorpresas, almohadones, carpetas, cuadernos, cepillos de dientes... Seguimos? Escudos bordados, sopas en lata, lápices, cotillón, ropa interior... y video games, claro!

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

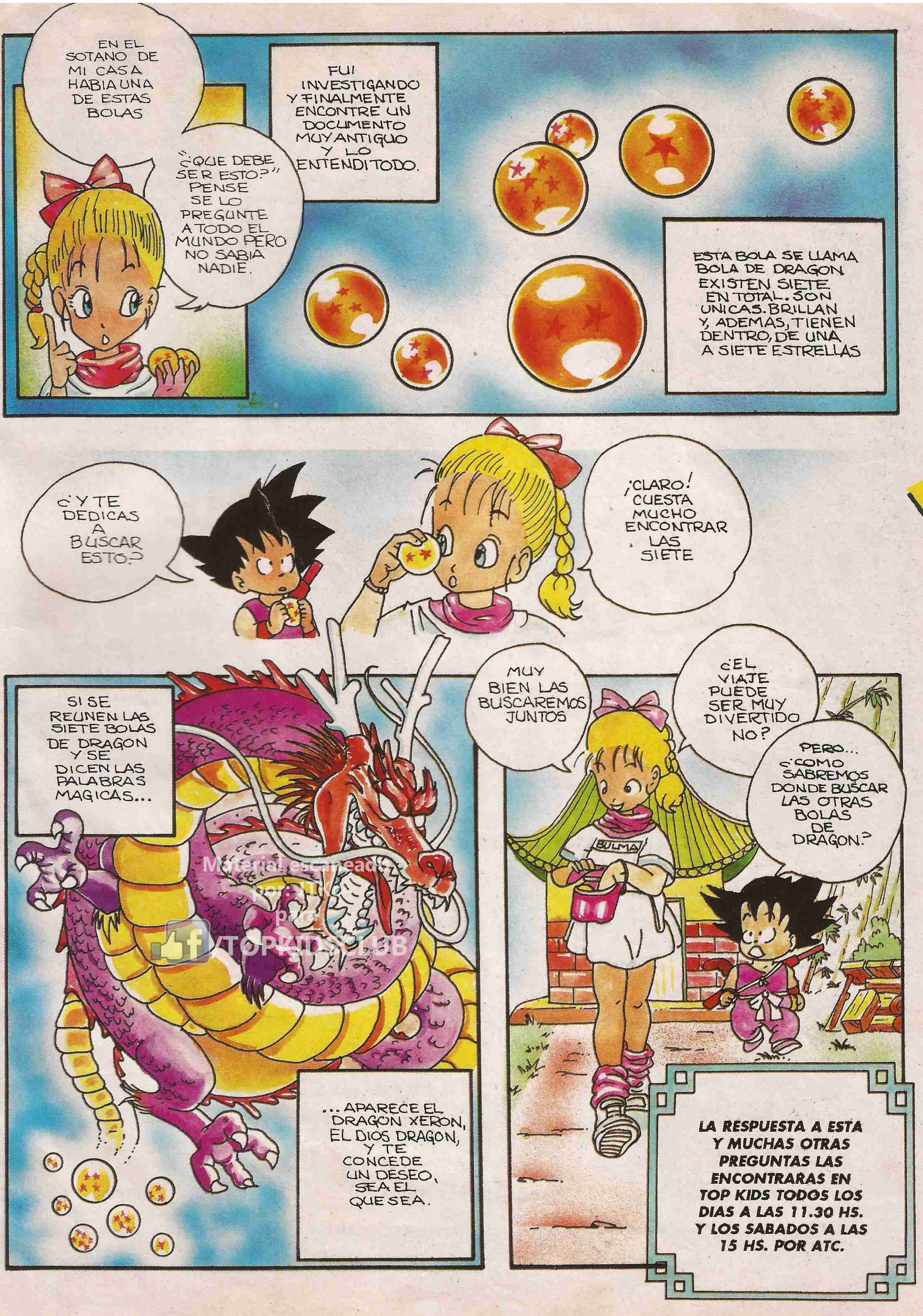
DRAGON BALL



Material escaneado por para /TOPKIDSCLUB

ズズズ....
キキキキー
¿EH? ¿QUE ES, AQUEL SONIDO?
¡VAMOS ¡ATACAME MONSTRUO!
¡LUCHARE ¡CONTIGO!
¿MONSTRUO? ¿QUE MONSTRUO?
ULMA
¡ES SOLO UN COCHE Y SE ESTROPEO CON LA FRENADA!
...
¡AH...! ¡DEBES VENIR DE LA CIUDAD ENTONCES.
SI, IBA HACIA EL OESTE PERO AHORA NO PODRE SEGUIR.
VENI A MI CASA POR LO MENOS TE PREPARARE UNA MERIENDA.
¿NO ME HARAS DAÑO?

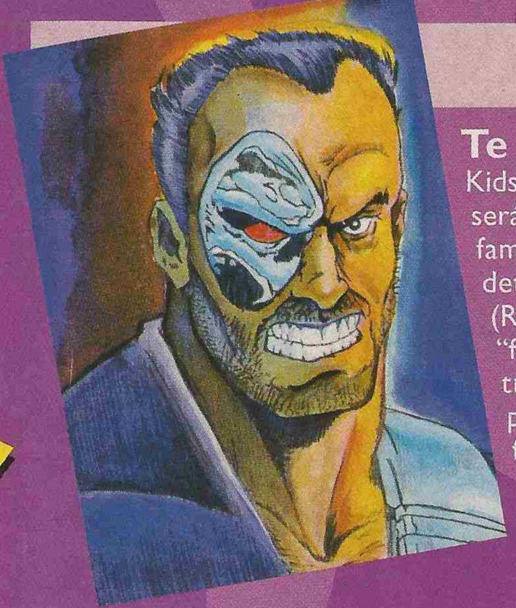
Material escaneado para TOPKIDSCLUB



EN EL SOTANO DE MI CASA HABIA UNA DE ESTAS BOLAS
"¿QUE DEBE SER ESTO?" PENSE SE LO PREGUNTE A TODO EL MUNDO PERO NO SABIA NADIE.
FUI INVESTIGANDO Y FINALMENTE ENCONTRE UN DOCUMENTO MUY ANTIGUO Y LO ENTENDI TODO.
ESTA BOLA SE LLAMA BOLA DE DRAGON. EXISTEN SIETE EN TOTAL. SON UNICAS. BRILLAN Y, ADEMAS, TIENEN DENTRO, DE UNA A SIETE ESTRELLAS
¿Y TE DEDICAS A BUSCAR ESTO?
¡CLARO! CUESTA MUCHO ENCONTRAR LAS SIETE
SI SE REUNEN LAS SIETE BOLAS DE DRAGON Y SE DICEN LAS PALABRAS MAGICAS...
...APARECE EL DRAGON XERON, EL DIOS DRAGON, Y TE CONCEDE UN DESEO, SEA EL QUE SEA.
MUY BIEN LAS BUSCAREMOS JUNTOS
¿EL VIAJE PUEDE SER MUY DIVERTIDO NO?
PERO... ¿COMO SABREMOS DONDE BUSCAR LAS OTRAS BOLAS DE DRAGON?
BULMA
LA RESPUESTA A ESTA Y MUCHAS OTRAS PREGUNTAS LAS ENCONTRARAS EN TOP KIDS TODOS LOS DIAS A LAS 11.30 HS. Y LOS SABADOS A LAS 15 HS. POR ATC.

HASTA EL PROXIMO TOP KIDS

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB



KANO NO SE RINDE

Te avisamos: el próximo Top Kids viene con todo. La figura del mes será nuestro querido asesino Kano, el famoso "cara de lata". Estudiaremos detenidamente sus golpes exclusivos (Roll Spin y Knife Toss) y su espantosa "fatality". Podrás enterarte de las mil trapizondas que hizo este chico y por qué tiene un ojo con visión infrarroja. La tapa de TOP KIDS, una de esas, se parece a esta que ves aquí.

JUEGOS DE FUTBOL

El mundial ya tendrá dueño y nosotros seguiremos con los video games. En una nota especial te haremos conocer toda la variedad de juego que hay de fútbol (le dicen soccer) para las consolas.

DEPOR KIDS ESPECIAL

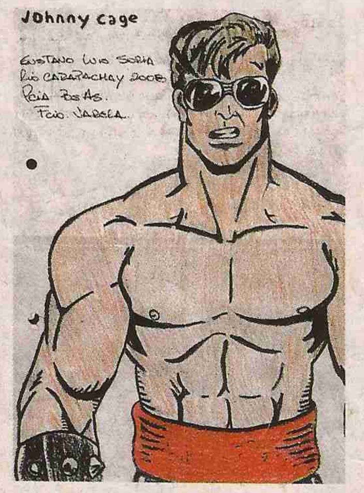
Así como este mes tuvimos cuidado y no hablamos de fútbol (por las razones que ya te contamos en la página 34) para el próximo número te prometemos una reseña para coleccionar y, si vale la pena, un reportaje no autorizado de los mejores.

NOVEDADES: MEGAMAN X:

Un análisis completo sobre el primer game de la serie de juegos Megaman que llega a SUPER NINTENDO. Con veredicto y todo.

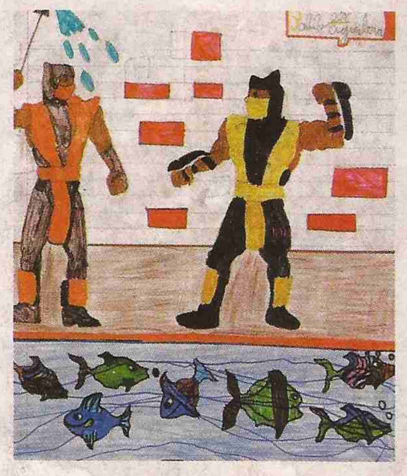
GALERIA DE ARTE POP

Como nos llegan muchos y muy buenos dibujos, como ustedes lo piden en sus cartas, decidimos abrir esta galería.
Con ustedes, **los artistas.**



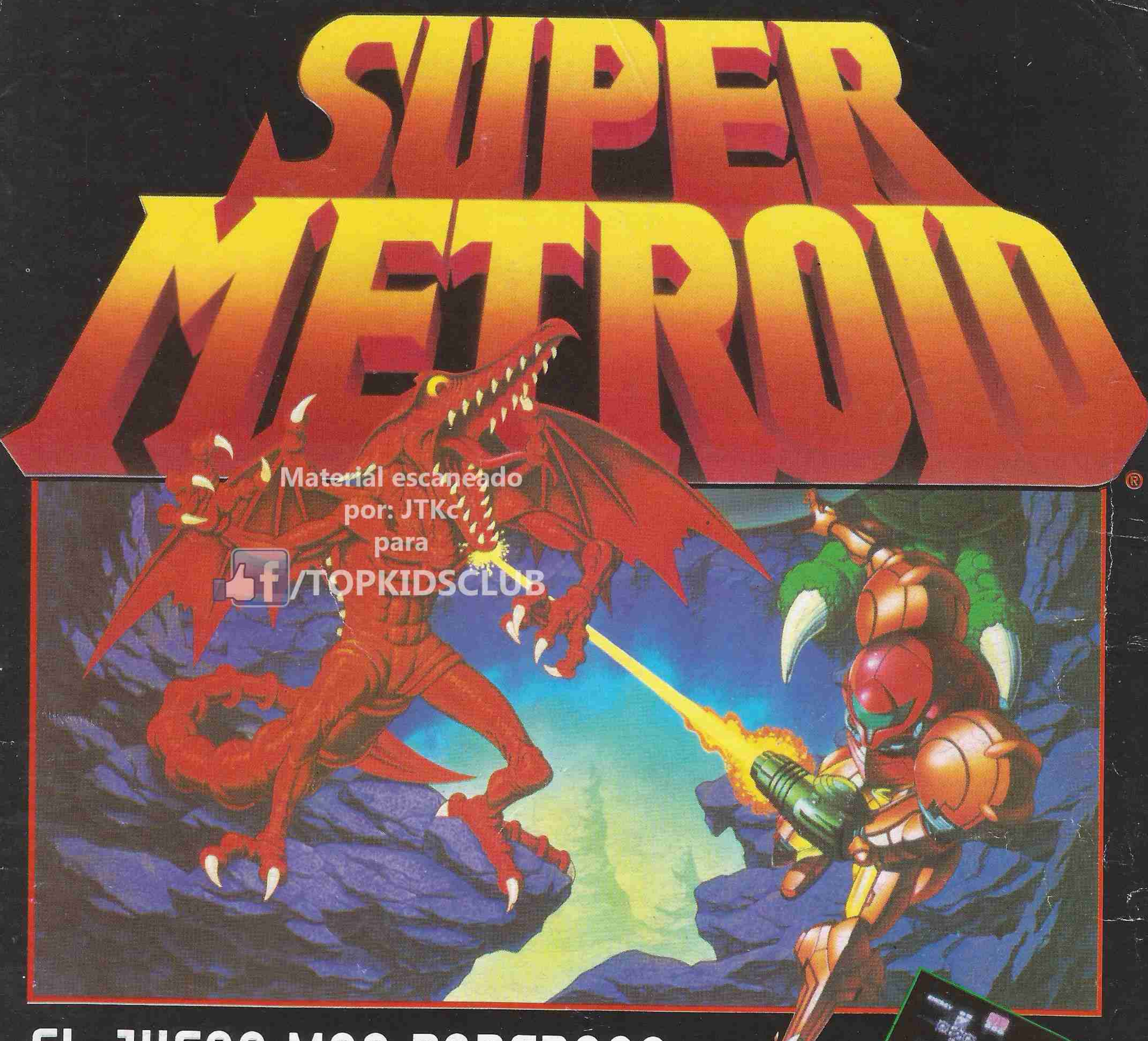
Gustavo Luis Soria

Luis Andrés Murúa



Pablo Aguilera

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

EL JUEGO MAS PODEROSO DE SUPER NINTENDO.

SUPER METROID es el primer juego con 24 megabytes de memoria. Super completo, con back up a batería y un control de juego inigualado por su alta velocidad.

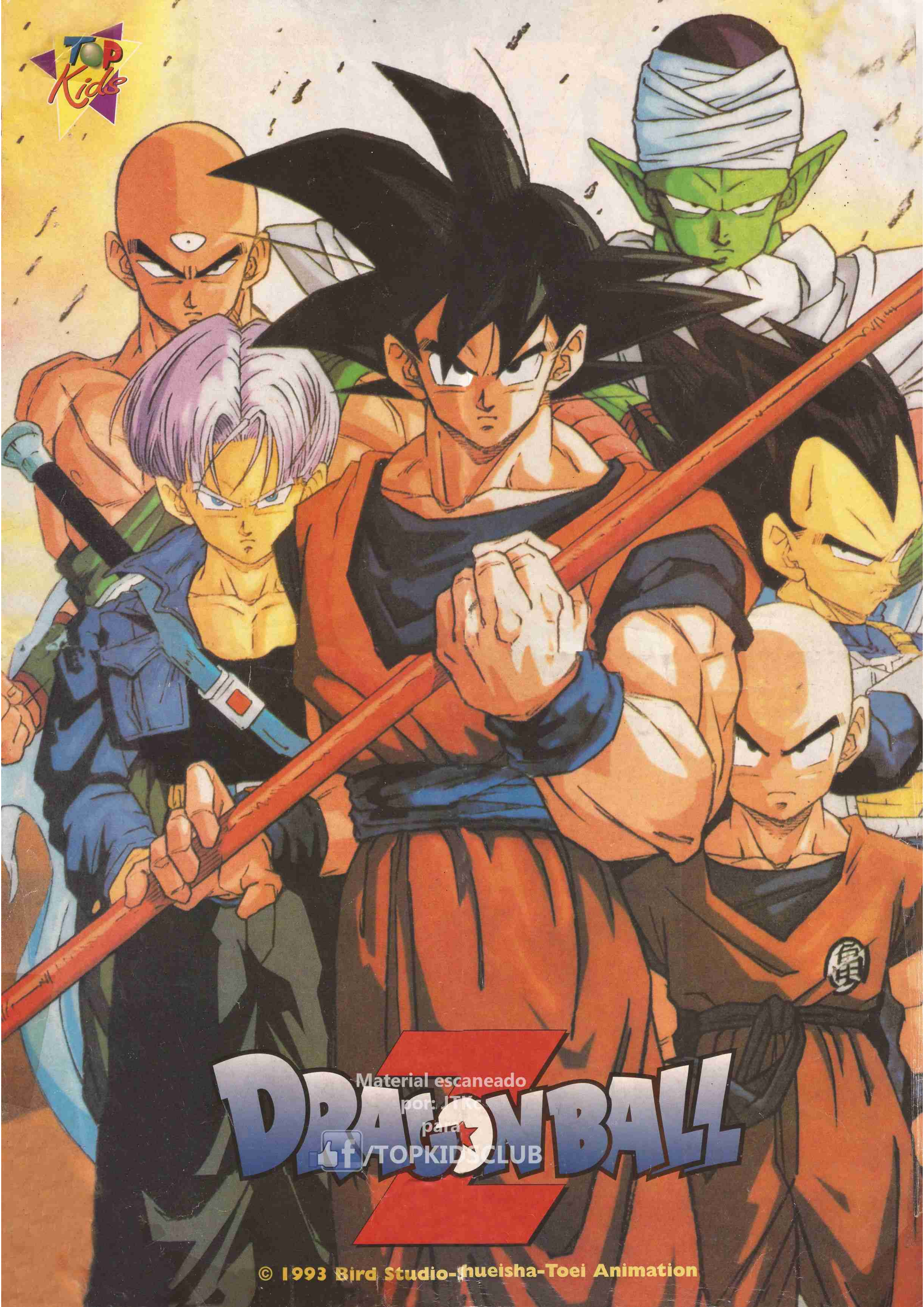
El destino de SUPER METROID es convertirse en uno de los más importantes juegos de todos los tiempos.

Conseguí tu cartucho y preparate para algo grande.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

cely
ARGENTINA

TOP KIDS: AÑO 1 - Nº 4: SUB-ZERO
Top Kids
COMIC DE DRAGON BALL Z
JACKSON
JORDAN
VIDEO GAMES:
SUPER GAME BOY
SUB ZERO
LLEGÓ DEL
FRÍO
ARCADE
5 SUPER GAME BOY
INSTAGRAM.COM/TOPKIDS.CLUB
/TOPKIDSCLUB



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB